LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay®

N19

ESPECIAL 3ER ANIVERSARIO

ISSN 2545-739X · AÑO 3 · NÚMERO 19
NOVIEMBRE 2019 · ARGENTINA $150

REVISTAREPLAY.COM.AR

Bailar bajo la tempestad

Por tercer año consecutivo celebramos un aniversario dedicando nuestras plumas y píxeles por entero al ecosistema local. Sin embargo, adentro de este número no van a encontrar solo historias sobre el pasado. En estas páginas hay ideas, ideas que vienen desde décadas remotas, sí, pero que deseamos lanzar hacia el futuro. Una vez más.

Las cosas en el último tiempo no han ido muy bien. El esfuerzo de sostener este proyecto se ha hecho sentir en nuestras vidas. Pero no queremos que eso nos robe la alegría. El videojuego en Argentina tiene un pasado propio, anómalo y fecundo. Un destino ligado a su historia industrial, inventiva, resiliente. Han ocurrido cosas tan extraordinarias e improbables que no podemos sino luchar juntos por un futuro grandioso.

Aunque la tormenta arrecie, los invitamos a bailar con nosotros bajo la tempestad.

▶ EZEQUIEL Y SERGIO

Pixel Art por @robosepu

equipo Replay | Año 3 · Nº19
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Noviembre 2019

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Agostina Derossi, Martín Charruff.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo.
ISSN 2545-739X.
Esta edición se terminó de imprimir en el mes de noviembre de 2019.

Contratapa: Antartic Adventure (NES)

REVISTAREPLAY.COM.AR
Revista Replay | @revista_replay | revistareplay
LISTO. | CEMECE | Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar
Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

3 AÑOS DE REPLAY

Diecinueve tapas que materializaron nuestra idea de una época que será eterna.

OCTUBRE 2016 >
NOVIEMBRE 2019
19 números
19.000 ejemplares
644 páginas
--
6 tapas de intros
10 tapas de gameplay
3 tapas de Ana María
>
5 arcades
3 NES
4 DOS
1 GENESIS
3 SUPER NES

PRÓCER

En un auditorio colmado de trabajadores y entusiastas del videojuego, Juan Kurhelec fue reconocido y homenajeado por su papel clave en la historia de nuestra cultura.

▶ POR EZEQUIEL VILA

En septiembre tuvo lugar la edición 2019 de EVA, la exposición de la industria del videojuego en la Argentina. En la acostumbrada entrega de los Premios EVA, el directorio de ADVA resolvió, por sugerencia de *Replay*, otorgar un reconocimiento a la trayectoria a Juan Kurhelec, fundador de Playland y pionero del videojuego en la Argentina. Luego de unas palabras de Sergio Rondán, nuestro jefe de redacción, Juan subió al escenario del auditorio del Centro Cultural de la Ciencia y, en medio de una ovación de pie, se mostró agradecido por el homenaje: "Ojalá algún día podamos contar entera la historia del entretenimiento en la Argentina".

Juan comenzó ayudando a su padre en el armado de los primeros pinballs que llegaron al país cuando tenía apenas 10 años y fue luego un actor fundamental en la creación de los primeros salones de arcade de la Argentina. Pero a sus 89 años, solo piensa en el futuro, un futuro del que él siempre se siente partícipe: "Todo esto que están desarrollando los jóvenes, espero que también pueda trasladarse a una verdadera industria nacional que genere cosas nuevas".

Durgan A. Nallar dice que Kurhelec es "el Sarmiento de los videojuegos". Verlo ahí, celebrado por los jóvenes trabajadores de la industria local, compuso un cuadro emocionante. Juan siempre transmite un hambre de porvenir intensa.

"OJALÁ ALGÚN DÍA PODAMOS CONTAR ENTERA LA HISTORIA DEL ENTRETENIMIENTO EN LA ARGENTINA".

FOTO: EZEQUIEL VILA

EL SUR TAMBIÉN EXISTE

Emanuel Soria está al frente de Punisher Fightshop, local en El Bolsón de videojuegos, elementos de artes marciales mixtas y demás.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

No todo eran los jueguitos cuando éramos pequeños. Por suerte se podía jugar en la calle a la pelota, o quién no puso un quiosco con cajones de madera y se fue a vender en la feria del barrio, esa que estaba una vez a la semana; también quizás andar en skate alguna vez cuando estuvo de moda, pero seguramente la mayoría bicicleteó mucho sus cuadras vecinas. Todo vuelve, lo sabemos, pero la bici nunca nos abandonó. Y nuestro colaborador Juani Provéndola, bicicleteando por el país disfrutando cual niño, se encontró en El Bolsón con Punisher Fightshop, un local de videojuegos. No pudimos evitar contactar a Emanuel Soria, de 35 años, para ver como está la movida por esos lares y esto fue lo que nos contó.

EL SUEÑO DEL PIBE. Emanuel logró armar un local con todas sus actividades favoritas.

Contanos un poco primero sobre el local. ¿Hace cuánto que están?
Acá en El Bolsón, con Punisher, estamos con mi pareja Daiana desde hace tres años. Tuvimos un local en Neuquén antes que se llamaba Killer Instinct –uno de mis juegos favoritos– y que también duró tres años. Nos vinimos más al sur buscando tranquilidad. Tenemos, además de videojuegos, figuras de colección, cómics y cosas de artes marciales mixtas. Básicamente armé el local soñado para mí.

Buen combo. ¿Y la gente no se confunde un poco con ese mix?
Siempre se descolocan cuando vienen la primera vez, pero al atenderlos y saber qué buscan les termina gustando mucho.

¿Y hay movida allá? ¿Algún evento, feria, juntadas?
El sábado pasado fue la primera juntada de animé y manga. Fue organizada por estudiantes de la Licenciatura de Diseño Artístico Audiovisual de la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN), se llamó Feria Universitaria de Animé, Unimé. Yo fui sponsor y tuve un stand. Para lo que es El Bolsón tuvo mucha convocatoria, unas 400 personas. Ahora estoy por largar en el local un torneo de Marvel vs. Capcom en arcade y más adelante un torneo de Magic.

> "EN NEUQUÉN ESTABAN PROHIBIDAS LAS CASAS DE ARCADES ASÍ QUE TENÍAMOS QUE IRNOS AL CENTRO DE CIPOLLETTI, QUE ESTÁ A 10 KM."

¿Y cómo fue tu infancia con los videojuegos?
Empecé con una Atari 2600 que era de mi hermano. Siempre jugué consolas. Lo que más me acuerdo es a los 10 años, cuando mi viejo me trajo la Super Nintendo. Fue uno de los momentos más felices de mi vida. Tener esa consola con el *Mortal Kombat* fue una locura. Lo veía siempre en la tele en el programa *Top Kids* y de repente lo tenía en mi casa, inexplicable. También alquilaba cartuchos de Super Nes a $5 y me hice amigo del dueño del local, Juan, y me terminó prestando juegos nuevos para que los probara. Todavía hablo con él.

En Neuquén estaban prohibidas las casas de arcades así que teníamos que irnos al centro de Cipolletti, que está a 10 km y ya es Río Negro, y ahí sí había casas de videojuegos. Mi hermana me llevaba cuando tenía 7 años primero. Después, de más grande, nos rateábamos de la secundaria, íbamos en colectivo o caminando cruzando el río Neuquén por el puente que nos separa para jugarnos unas fichas.

Genial. ¿Y tuviste alguna historia extraña de personas que te trajeron algo para vender?
Un técnico de Neuquén cuando recién abrimos me trajo en una caja una NES original y 10 juegos de Super Nes originales con manuales y cajas. Ese fue un lindo lote que vino de arriba. Y acá en El Bolsón un chico me trajo una Genesis y una Dreamcast y me la quería vender muy barata. Le dije que la publicara y la vendiera mejor y después me agradeció regalándome una memory card de Dreamcast.

FOTO: GENTILEZA ARTHUR CASTELL

ACCIÓN EN CINTA

El legendario Edusoft y sus juegos para computadoras también nos enseñaron eso de que cassette es cultura.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Cuando uno piensa en *Top Gun*, se imagina a Tom Cruise con su casco de Maverick derribando jets soviéticos sobre el cierre de la Guerra Fría o junto con un grupo de pilotos sudorosos jugando al beach volley. Claro que otros también recuerdan el juego oficial de este clásico ochentero publicado por la gente de Edusoft, que venía en forma de casete. Esta edición estaba acompañada por un pequeño manual de jugabilidad con indicaciones a prueba de tontos, redactadas con una precisión que solamente la industria argentina podía alcanzar. Y si todavía quedaban dudas sobre su funcionamiento, teníamos la opción de pegarle un tubazo al centro de ayuda de Edusoft, mientras usábamos la vieja técnica de rebobinar cintas con una birome.

FOTO: JUAN IGNACIO PAPALEO

VIDEOJUEGOS SOBRE RUEDAS

La banda de los arcades salió de gira documental subida a un bondi escolar y *Replay* fue cronista exclusivo.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN ▶ FOTOS GENTILEZA VIDEOGAMO

Fue la delirante idea de Hernán "el Pela" Zábala, eximio conductor de colectivos, que le comentaba a Hernán Sáez (uno de los padres de NAVE) las ganas de tener un colectivo propio con los arcades. "Nos ahorramos los fletes de las máquinas y, además, podemos salir de gira. Como una banda de rock".

La idea quedó latente en la banda de los arcades; los eventos se iban sucediendo uno tras otro, la movida crecía cada vez más y el fichín nacional entró en una época de oro: luego de años de gira, la comunidad se dio cuenta de que contaba con una docena de máquinas circulando. En 2018, el INCAA abrió un concurso para series documentales, y la productora Mulata Films (*Ver la historia*, *Mentira la verdad*) decidió que el mundillo del fichín era el ideal para esa propuesta. La serie contará con 4 episodios de 20 minutos, filmados en Buenos Aires, Rosario, Córdoba, Villa María y San Agustín. Esperamos ansiosos verla pronto en alguna de nuestras pantallas.

ANTES DE SALIR. La salida se retrasó y este cronista aprovechó para escribir.

REINA PALOMA. La máxima jugadora de NAVE, filmada en su esplendor.

A WILD SEPU APPEARED. Nuestro artista del píxel en su salsa.

SE PLANTEÓ CONSEGUIR UN COLECTIVO PARA MOVER LOS ARCADES POR EL PAÍS Y FILMAR LA SERIE DOCUMENTAL.

_THE KENKO.
Presentación exclusiva de la banda de los TRUCHO TOYS.

_EXCURSIÓN ESCOLAR.
Niños y niñas extasiados con su primera experiencia frente a un arcade.

"CON UN COLECTIVO NOS AHORRAMOS LOS FLETES DE LAS MÁQUINAS Y, ADEMÁS, PODEMOS SALIR DE GIRA".

_EL ABUELO.
TRUCOTRON estuvo presente en nuestro viaje.

_DE POSTAL.
La plaza, la iglesia y los fichines. 100% argentino.

VIDEOJUEGOS SOBRE RUEDAS

_EL EQUIPO DEL FICHÍN.
El desarme final, ya todos sin créditos en las caras.

_LO INEVITABLE.
Sí, Bondizord se lesionó a la vuelta. Y sí, ya está curado.

_MUERE ARCADE MUERE.
Estuvimos con todas las máquina en la MMM, en una fecha única.

_TRABAJAMOS Y NOS DIVERTIMOS.
Tiempo para fichinear, tiempo para escribir.

▶START

WOMEN GAME JAM

Las mujeres de Latinoamérica se unieron en un evento colectivo para desarrollar videojuegos y crear una industria más inclusiva. En Argentina también fuimos parte.

▶ POR AGOSTINA DEROSSI

"ESTAMOS CONVENCIDAS DE QUE PROPUESTAS ASÍ TIENEN QUE EXISTIR Y SEGUIR CRECIENDO".

Por primera vez se celebró la Women Game Jam Latam, un evento que convocó a las mujeres de Latinoamérica a acercarse a la industria de los videojuegos. Durante tres días se ofrecieron capacitaciones gratuitas sobre programación, diseño y desarrollo en siete países de la región. En Argentina, la sede oficial fue Rosario, en donde se brindaron talleres de la mano de mujeres profesionales de la industria local.

El evento se desarrolló en simultáneo los días 6, 7 y 8 de septiembre en México, Colombia, Chile, Perú, Bolivia y Argentina, mientras que en Brasil tuvo lugar una semana después. Si bien la WGJ ya se realizaba en Brasil, esta es la primera vez que la convocatoria se abrió a nivel regional.

La convocatoria tuvo inicialmente el formato de *game jam*, invitando a quienes se identificaran como mujeres a crear un juego desde cero en un tiempo reducido, pero el objetivo principal fue generar un espacio seguro de encuentro y aprendizaje en una industria históricamente copada por los hombres.

En nuestro país, la convocatoria estuvo exclusivamente a cargo de las integrantes de Rosario Gamedevs, una organización sin fines de lucro que busca promover el crecimiento de la comunidad local de desarrolladores de videojuegos. "La invitación vino en un momento en el cual estamos trabajando para que el entorno local de desarrollo sea más inclusivo", cuenta Catalina Daffunchio, una de las organizadoras de la fundación. Con el apoyo del Polo Tecnológico Rosario, las chicas organizaron en tiempo récord dos jornadas de talleres junto con profesionales locales. "A raíz de que la participación de mujeres programadoras en el entorno de videojuegos rosarino es prácticamente nula, en esta primera instancia optamos por hacer una actividad enfocada en la capacitación", explica Catalina.

Aproximadamente 30 mujeres, muchas de ellas nuevas en el desarrollo de videojuegos, disfrutaron de un fin de semana repleto de capacitaciones gratuitas de la mano de cuatro exponentes nacionales estrella: Valeria Colombo (Vale ZumZum), de Etermax; Lucía Castez, de Team Guazú; María Clara Esnaola Cattaneo (Kurara), de Globant, y Mariana Badano, product owner en Etermax.

Estos encuentros son importantes para seguir rompiendo con los roles patriarcales y que más mujeres tengan la oportunidad de desempeñarse dentro de esta industria. "La experiencia colectiva fue muy enriquecedora. El año que viene redoblaremos la apuesta y, ahí sí, nos juntaremos a producir", concluye entusiasmada Catalina.

FOTO: GENTILEZA ROSARIO GAMEDEVS

▶SELECT PLAYER

REVOLUTION EN LA LOMA

Nos enteramos de que en el oeste del conurbano bonaerense vive un fanático de Aerosmith que conserva un arcade del Revolution X, e inmediatamente fuimos a conocerlo. ¡Sweet emotion!

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Llegamos al hogar de Adriel Roy Delaunay, ubicado en la localidad de Lomas del Mirador, y, entre tantas consolas, juegos, discos y figuras de acción, no pudimos quitar los ojos del *Revolution X* que tiene estacionado en medio del patio.

***¿Cuándo arranca tu pasión por el* Revolution X?**
Desde que era pibe. Me rateaba del colegio y me iba a jugar a Paf, un local de fichines que estaba en Ciudadela. Esta era mi máquina preferida y la jugaba siempre. Me volvía loco.

¿Y el arcade de dónde sale?
Como yo era fanático de Aerosmith, conocía a un loco que tenía una banda tributo y se había comprado una de estas para llevar minas a la casa y hacerse sacar fotos con el arcade. El flaco lo tenía desde el año 2003 para hacer facha, pero no creo que la haya finalizado. Yo siempre le rompía las bolas para que me la vendiera. Hace dos años, un día lo agarré medio endeudado y le dije que tenía la plata para comprarlo. Arrancó pidiendo $28.000 y fuimos negociando hasta que le hice una oferta final por $15.000.

¿Te acordás del día que lo fuiste a buscar?
Sí, me fui hasta Don Torcuato con un flete. El chabón me hizo esperar dos horas en la puerta de la casa porque no quería salir. No me respondía los mensajes. Se había arrepentido y no me lo quería vender porque sabía que no lo conseguía más. Al final le pedí a una vecina que lo llamara y salió. No sabés lo que pesaba. Cuando lo levanté me saqué la rodilla de lugar. Lo traje y me di cuenta de que no andaba, tenía descalibradas las armas. Era un quilombo. Encima no tenía la llave para desarmarlo. Tuve que romper la cerradura y ponerle otra.

¿Te contactan otros interesados?
Cuando subo alguna foto a Instagram me escriben fans de Aerosmith que lo quieren conocer. Mientras traigan un par de birras, pueden jugar las fichas que quieran.

"ESTA ERA MI MÁQUINA PREFERIDA Y LA JUGABA SIEMPRE. ME VOLVÍA LOCO".

DE TODA SU COLECCIÓN, ROY ELIGE LAS PORTÁTILES. NOS DICE QUE SON EL ESCAPE QUE LO DESCONECTAN DEL MUNDO POR UN RATO CUANDO VUELVE DE LABURAR.

FOTO: JUAN IGNACIO PAPALEO

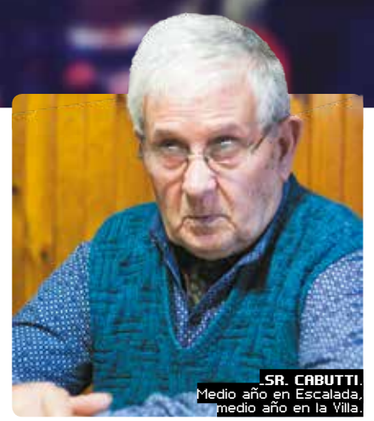
EL DUEÑO DE LA SORTIJA

Fue la primera fascinación de muchos. Su ubicación sobre la Av. 3 de Villa Gesell la volvió letal. Charlamos con Humberto Cabutti, dueño de La Calesita.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

Lamentablemente esta nota no incluyó un fin de semana de playa y sol. Ni de levantarnos ansiosos por ir a envolvernos en el agua salada con nuestra tabla de telgopor para luego almorzar un sándwich de milanesa con un toque de arena bajo la sombrilla. O tomar una siesta babeándonos con la arena pegada a la cara como corresponde y así estar preparados para los mates con churros de El Topo. Y luego, entrada la nochecita, pegarnos una ducha para agarrar el bucito y salir a caminar por la 3 en busca de esas fascinantes luces que nos avisan que todavía hay mucha más diversión a la vista. No, lamentablemente no fue así, amigos. El encuentro con el creador de La Calesita fue en Remedios de Escalada, en medio de talleres y calles con pozos dignos de una zona de guerra. No todo es como lo imaginamos.

Igualmente, cabe destacar que el Sr. Humberto nos convidó un budín casero con una buena taza de café y estuvo más que dispuesto a contarnos su historia. Una historia muy hermanada con la creación del balneario de don Carlos. A saber:



SR. CABUTTI. Medio año en Escalada, medio año en la Villa.

Pensábamos que íbamos a tener que irnos a Gesell a charlar con usted, ¿como es la historia que hace que nos encontremos hoy acá?

Con mi hermano vivíamos en Lanús y fuimos a Gesell a trabajar de jardineros en el 59. Nunca había agarrado una guadaña en mi vida, pero habíamos hecho una máquina de cortar pasto eléctrica, entonces, cuando el resto tardaba media hora para cortar un pedacito, nosotros lo hacíamos en cinco minutos. Por eso teníamos todos los parques grandes. Llegamos a tener 22. Lo que ocurría era que un muchacho que tenía ambición de hacer algo llegaba a Gesell a las seis de la mañana y a las siete ya estaba trabajando, porque faltaba mano de obra. Estuvimos seis años viviendo en Gesell. Invierno y verano, siempre trabajando de jardineros. Volvimos en el 65.

¿Y cómo surgió La Calesita?

Fuimos a vivir allá después de un par de años y se nos ocurrió la idea de poner una calesita porque no había nada. Estaba Kao Kao –un bowling–, la pista de Luigi Patín en la 108 y ahí al lado nos pusimos nosotros. Un bar me pasaba la luz. Y así estuvimos dos temporadas. Hubo una época que hacía jardinería y calesita. Compré una calesita sin saber nada de nada. La pusimos con mucho sacrificio y apareció uno de Madariaga y nos puso otra enfrente, donde esta Tía Vicenta ahora. Era superior. Nosotros, con buena atención y picardías, en enero le empatamos y en febrero le sacamos ventaja. En vez de un palito de sortija, ponía dos..., ventajitas.

Después nos trasladamos a la Av. 3 altura 578. Ahí la primera calesita la entregué a otro calesitero y él me entregó un carrusel. La diferencia entre carrusel y calesita es que la calesita es fija y el carrusel tiene movimiento, sube y baja. Es una atracción más. Ahí estuvimos tres, cuatro años. Después tuvimos la suerte de comprar donde estamos ahora. Enfrente lo único que estaba era el correo y no había nada más, era todo terreno baldío. Yo tenía 26, 27 años, año 68. No tenía un mango y el escribano Bonanni me dijo: "Métase, usted lo va a poder pagar". Siempre le agradezco. Lo señé con 50 pesos. En marzo había que dar $555 y después, tres trimestres de $555. En marzo escrituré, hicimos el boleto por $555 y me adelanté un semestre, hicimos la losa del fondo, adelanté la pista de patín y compré el terreno en donde estamos ahora, esta casa en Escalada. Todo con el trabajo de una temporada. Espectacular. Año 67/68. Ese tipo de temporadas duró hasta los 80. Después cada temporada fue peor que la otra. Tenemos la suerte de que estamos bien ubicados, tenemos un buen local y una excelente atención, con eso nos defendemos. No son las temporadas esplendorosas de antes. Por primera vez en la historia, solo abrimos sábado y domingo. Creo que es el peor momento.

Sabemos que Carlos Gesell no veía con buen ojo la cuestión del juego. ¿Tuvo relación con él?

Don Carlos nos apoyó. Nos deseó suerte. Estaba en contra del casino, los juegos de cartas, los videojuegos, pero como nosotros estábamos en otra línea más infantil, nos apoyaba. Cuando estábamos en la 107 vino a La Calesita. Teníamos un fotógrafo que le sacó fotos pero no tenía rollo. Lo quería matar.

Cuéntenos un poco sobre el juego de la calesita, ¿aprendió mucho?

Cuando estaba en la esquina teníamos una calesita de 8 metros de diámetro. Al mudarnos adonde estamos ahora nos encontramos con que el terreno era más angosto, así que tuve que modificarla toda. Después compré una calesita espacial con todas sus figuras, por teléfono. Venía de Italia. Era muy hermosa, pero no gustó. Se sentía muy fría, incluso venía sin sortija. Tuve que adaptarla. Acá en el fondo hice como 10 calesitas entre esqueletos y armados completos. Aprendí a hacer los caballitos con fibra de vidrio. Me quedaban los brazos inflamados porque cuando pulís la fibra de vidrio sale un polvillo que se te incrusta y te lastima.

Hemos trabajado mucho y la calesita me dio todo. En mi familia no había antecedentes de ningún calesitero. Inicié una generación. Es un trabajo hermoso. Los chiquitos son amorosos. Tenemos las paredes del local empapeladas con los dibujos de ellos. Es lo mejor que nos pudo pasar.

¿Cómo fue y es la relación con los lugares de videojuegos?

En Centerplay ya no está don Pepe; era un viejo jodido, pero tuvimos buenas relaciones. Me decía: "Cabutti, la ficha a 10", y yo la ponía a 10. Era el que mandaba. Un hombre muy inteligente. Con Sacoa y Enjoy no tenemos relación. Space tampoco. Ratón como yo cuando empecé no queda ninguno, son todas empresas. En general, toda la gente del rubro es gente buena.

Para terminar, por favor, necesitamos data del juego Buffalo Bill, ***uno de nuestros preferidos.***

Lo compré usado en Italia. Fácil tiene 35, 40 años. Nunca lo sacamos porque sigue facturando. Un señor de San Clemente del Tuyú me invitó a viajar a ver juegos. Queríamos mejorar. Fuimos a una fábrica y compramos. Fueron un fenómeno. Trajimos un helicóptero que la gente hacía cola para jugar. Le teníamos que poner un trapo mojado al motor porque recalentaba. Fue mi único viaje para comprar máquinas.

CABECITAS NEGRAS. Por una época consiguieron que Sugus les diera caramelos para los chicos.

TEMPORADA ALTA. Más apretados que en Pueblo Límite.

SOMOS FANS. Nuestra máquina predilecta de niños, hoy, igual.

LA DIFERENCIA ENTRE CARRUSEL Y CALESITA ES QUE LA CALESITA ES FIJA Y EL CARRUSEL TIENE MOVIMIENTO, SUBE Y BAJA. ES UNA ATRACCIÓN MÁS.

60 AÑOS Y UN SUEÑO

"VAMOS A CUMPLIR 60 AÑOS DE CALESITA EN 2021. ESPERO QUE LA MUNICIPALIDAD ME EXIMA DE ALGÚN IMPUESTO. TUVIMOS QUE DESARMAR LA MARQUESINA DEL FRENTE PORQUE NOS COBRABAN 60 MIL PESOS DE IMPUESTOS".

FOTOS: JUAN IGNACIO PAPALEO / GENTILEZA ARCHIVO FAMILIA CABUTTI

CON LA PLUMA Y LA PALABRA

Recordamos a todas (o casi todas) las revistas nacionales de videojuegos.

► POR CHRISTIAN GULISANO

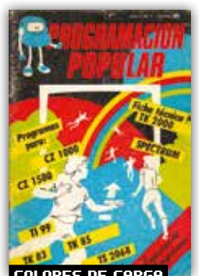
Fueron parte de nuestra infancia y adolescencia. En muchos casos, resultaron un factor decisivo a la hora de elegir gastar nuestros pesos en un juego por sobre otro. También nos brindaron miles de trucos y guías que multiplicaron nuestras horas de diversión. Las revistas nacionales de videojuegos llegaron al mercado casi al mismo tiempo que lo hicieron las primeras home computers y consolas.

Más de 30 años y más de 25 publicaciones pasaron desde entonces. Grandes números para una gran historia que merece ser contada en esta primera investigación

Prehistoria impresa

Los orígenes de las revistas argentinas se remontan a mediados de la década de los 80. Por aquella época ya existían algunos fanzines en locales de informática, dedicados mayormente a asuntos técnicos. Ellos fueron el puntapié inicial de lo que luego serían publicaciones más completas, que rápidamente se ganaron la preferencia del lector y que se mantuvieron en circulación durante casi un lustro. Una de ellas fue *Programación popular*, que llegó al mercado en 1985 de la mano de Ediciones del Futuro. Como su nombre deja entrever, su contenido fue más bien educativo y centrado en programas para sistemas como los del Spectrum y la Commodore. Con 36 números en su haber, esta revista se publicó hasta principios de 1988. En la misma línea periodística, otra publicación del momento fue *Load MSX*, que traía noticias, artículos y tips para ese ordenador. Publicada entre 1986 y 1989 por Proedi, tuvo 37 números y convivió casi en paralelo con otras dos revistas de la editorial: *Drean Commodore*, que tuvo 27 ejemplares, y *Load Sinclair*, de la que solo hay dando vueltas un número. El común denominador de estos medios es que todos ellos compartieron un perfil periodístico orientado, en mayor medida, a la información técnica y, en menor medida, a los juegos.

El software lúdico aumentó su presencia en *K64: computación para todos*, aparecida en abril de 1985, también de la mano de Proedi. Focalizada inicialmente en información sobre programas y hardware, con el paso del tiempo empezó a incluir reseñas de títulos y coberturas de eventos internacionales relacionados con la industria. La revista, que al principio tenía 32 páginas y que luego llegó a tener más de 100, tuvo una muy buena acogida, algo que recuerda Claudio Veloso, redactor y más tarde director de *Action Games* (ver Replay #9): "K64 tuvo una repercusión muy buena. En el equipo de trabajo había gente grosa a la que le fue muy bien. La pasábamos genial. Hacíamos campeonatos de *Konami Soccer* para MSX hasta que amanecía". K64 fue publicada hasta mediados de 1989 y contabilizó un total de 59 números, con lo que se convirtió en una de las publicaciones más extensas de aquel entonces. Sin embargo, la hiperinflación de fines de los 80 fue uno de los factores importantes que llevaron al cese de circulación de los medios impresos de este grupo.



COLORES DE CARGA. Lea y aprenda.

Sobre inicios de los 90 llegó *Play & Share*, la mítica revista del local Real Time, que todos los viejos habitués de las galerías de Santa Fe y Pueyrredón seguro recordarán. Lanzada en plena época de los australes, esta publicación hecha a pulmón fue la primera en darles a los juegos de PC, home computers y consolas un espacio mucho más importante, con noticias, trucos y guías hechas con tripa y corazón por purretes nerdos. Alejandro Graziano fue uno de ellos, y nos compartió sus recuerdos de haber hecho la primera solución del *Zak McKraken* de Argentina: "Aunque el juego solo estaba en inglés, junto con un amigo nos propusimos terminarlo costara lo que costara. Fueron meses y meses jugando todas las noches, intentando todas las posibilidades y analizando todos los detalles de la pantalla. Cuando nos trabábamos en una parte, buscábamos la solución charlando en locales con clientes que ya la hubieran pasado. Finalmente, logramos ser los primeros del ambiente en terminarlo, y la gente de Real Time nos propuso incluir una guía en *Play & Share*. La hicimos en máquina de escribir y, cuando la vimos publicada, fue algo tan emocionante y gratificante que hubiésemos querido dedicarnos a eso de por vida".

ARTE DE TAPA. Para fans del ordenador.

Todas estas revistas iniciaron el camino, aunque alcanzando a un público más bien acotado. La expansión nacional llegaría, curiosamente, con la ayudita de un país vecino.

Del nicho a las masas

Action Games fue la primera revista de videojuegos de tirada masiva. Muchos, al escucharla nombrar hoy, dicen: "Che, pero la *Action* venía de Brasil y estaba traducida". Pero esta afirmación tiene sus grises. Si bien es cierto que llegó del país de la caipirinha en 1992 y que en un principio contaba con notas traducidas, no tardó mucho tiempo en adoptar un perfil editorial y de lenguaje 100% argento, estableciendo así una relación muy cercana con los lectores. El citado Claudio Veloso fue su primer director, y dice al respecto: "No habríamos podido hacer *Action Games* si no hubiéramos entendido al público. La versión argentina tuvo el valor agregado de la interacción con el lector. Eso la revista brasileña no lo tenía". Esta publicación, que arrancó con más de 80 páginas, tenía secciones que se convertirían en estándar para todas las que le siguieron: noticias, previews, reviews, trucos, guías, concursos, rankings y correo de lectores. Esto último merece destacarse, ya que con las cartas se invitaba a los "gamemaníacos" a darse una mano con trucos y consejos para progresar en los juegos. Sobre este punto, Claudio agrega: "Dimos lugar para que los chicos respondieran las preguntas de los lectores. Se hacía un ranking con los que tenían una mayor cantidad de respuestas correctas, se publicaba y les dábamos premios. Esto también le dio mucho feedback a la revista". Publicada por la editorial Quark, *Action Games* se mantuvo en circulación hasta principios de 2001, y si bien hacia el final de su ciclo de vida tuvo la mitad de páginas que en sus inicios, terminó abarcando consolas de 8, 16, 32 y 64 bits, y también PC.

EN TIEMPO REAL. De nerdos para nerdos.

1992 también sería el año en que otra clásica publicación vería la luz. Estamos hablando de *PC juegos*, creada por Ediciones MP, que llevó el mundo de los títulos de PC a mucha más gente durante tres etapas bien marcadas.

En la primera, presentó un formato de tapa de pequeño a mediano, con 64 páginas y secciones tradicionales más otras de propia autoría, como las simpáticas historietas de Harry Reset y Byteman, hechas por ilustradores locales. Además, por aquel entonces la revista fue la primera en ofrecer juegos de regalo.

La segunda etapa representó un salto cualitativo, al juntarse con la prestigiosa publicación estadounidense *PC Gamer*. Esta unión significó un look mucho más moderno, 80 páginas, secciones ampliadas y nuevas y una mejora considerable en la calidad de los artículos. Aunque también tuvo sus retos, como recuerda Lionel Zajdweber (ex redactor): "La etapa con *PC Gamer* nos permitió dar un salto de calidad, pero también significó un desafío de personalidad. Mientras que otras revistas apuntaban a un público joven e informal, nosotros tomamos una mirada más sofisticada que no necesariamente era tan fácil de adoptar por el público masivo". Por aquel entonces, la revista también comenzó a incluir CD con demos, parches y aplicaciones.

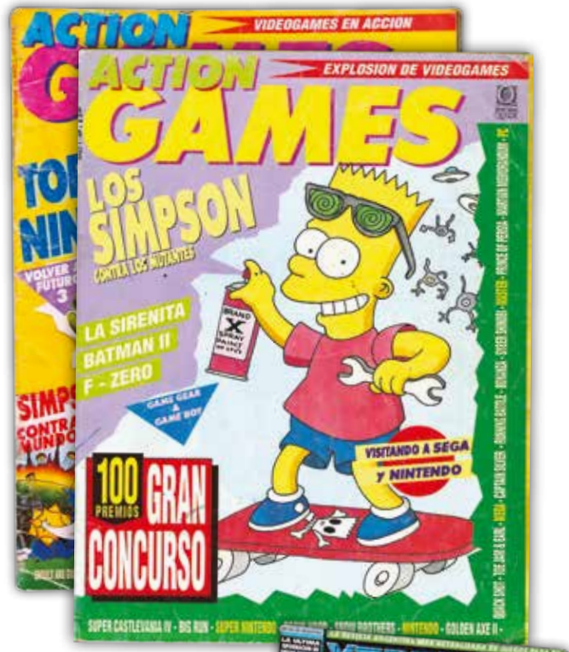
La tercera y última etapa fue en 2001, cuando *PC juegos* disolvió en no muy buenos términos el matrimonio con su vecina del norte. La calidad periodística se mantuvo intacta, aunque se rediseñaron las secciones buscando un estilo propio que se diferenciara de lo que se ofrecía en la época. La propuesta fue interesante, pero los devenires de la economía local hicieron que la revista tuviera que discontinuar su tirada ese mismo año, con un total de ejemplares que ronda los 100, para pasar a ser una sección de la *PC Users*. Un hecho para destacar es que otras publicaciones lamentaron su retirada de los kioscos dedicándole alguna nota o comentario, lo que demuestra la buena onda y el respeto que *PC juegos* supo ganarse incluso con la competencia, algo muy poco común en el rubro.

Volviendo a la década anterior, *Top Kids* (ver Replay #13) fue la última revista en sumarse al club de las populares, llegando a la calle en 1994. Compañera del programa televisivo, contaba con la banca

EN LOS 80 YA HABÍA FANZINES EN CASAS DE INFORMÁTICA.

EN SU SEGUNDA ETAPA, *PC JUEGOS* SE UNIÓ CON LA ESTADOUNIDENSE *PC GAMER*.

▲ **_DE ÚLTIMA GENERACIÓN.** Otro nivel de revista.



▲ **_VERDEAMARELA Y MÁS.** O mais grande do Argentina.

▲ **_CON REGALO.** De la TV a los kioscos.

▶ **_MÁS PC.** Para jugadores extremos.

◀ **_SÚPER.** Cartuchos para todos.

DIGITAL TAMBIÉN VALE

SI EL CUERO NO DA PARA COMPRAR, EN INTERNET HAY COLECCIONES DE *TOP KIDS*, *XPC*, *NEXT LEVEL* E *IRROMPIBLES* PARA LECTURA DIGITAL O DESCARGA. A GOOGLEAR Y AHORRAR.

▶▶▶ oficial de Nintendo y en sus primeros números la información estaba enfocada en sistemas de esa compañía, aunque con el correr del tiempo comenzaron a abarcar otras consolas. Dentro de sus 68 páginas, ofrecía lo habitual, con un lenguaje apuntado más bien a un target preadolescente, y sumaba secciones de interés general como humor, música, series y películas. Pero lo que más destacó a esta publicación fue su lazo con *Mortal Kombat*. Sus luchadores eran los protagonistas de las tapas, tenían sus propias historietas dentro de la revista y, lo más importante, venían de regalo en forma de muñecos exclusivos de la publicación. El team de Pablo Marcovsky la hizo muy bien. La saga era furor por aquel entonces, y esto llevó a muchos fanáticos a comprar la *Top Kids* no tanto por la publicación en sí, sino para completar la colección de muñecos. Si bien el programa televisivo dejó de emitirse a fines de 1995, la revista continuó saliendo durante un tiempo y terminó su circulación de manera definitiva a principios de 1996.

Cerrando este período se cuela una rareza llamada *Supergames*. Esta revista tuvo, aparentemente, un único número que incluyó un *Street Fighter* pirata para Family Game. Este particular hecho la mantuvo en la memoria colectiva, ya que ninguna otra publicación de la época regaló cartuchos.

_ES UN MONTÓN. Casi 20 años en los kioscos.

Medios en medio de los noventa

Diciembre de 1997 vio el nacimiento de otra mítica revista de juegos de PC. Coincidiendo con la época en que *PC juegos* se juntaba con *PC Gamer*, *Xtreme PC* se presentó en sociedad como la alternativa 100% nacional y muy pronto fue elegida por miles de jugadores. Durgan A. Nallar (ex jefe de redacción) nos habla de su concepto editorial: "Nos tomamos los juegos en serio, como productos complejos y maduros. No queríamos una revista infantil, sino para tipos quemados por el fichín que amaban la innovación, el arte y la tecnología. También nos leían los pibes, porque no los tomábamos como idiotas, sino como a pequeños gamers y futuros quemados como nosotros". Con 80 páginas en el inicio, sus contenidos eran los habituales, pero con el tiempo fue encontrando un lenguaje más descontracturado y sumando secciones únicas, como "Los Irrompibles". Al respecto, Durgan agrega: "Con el correr de los números fuimos introduciendo distintos personajes y un modo algo sardónico de decir las cosas, que terminaron formando la personalidad de XPC". Además, fue uno de los primeros medios en enviar corresponsales a cubrir eventos importantes como la E3. La revista se mantuvo en los kioscos por 6 años, durante los cuales renovó su diseño, aumentó su número de páginas a 96, sumó nuevas secciones, ofreció CD de regalo y formó un equipo de redactores que luego sería la base de otra publicación de la editorial Power Play: *Next Level*.

_HORA DE FORMALIZAR. La que trataba al lector de "Ud.".

La hermana menor de *Xtreme PC* llegó al mercado a fines de 1998, y desde el primer número dejó bien en claro su postura: subir la vara en cuanto a la calidad de información sobre el mundo de las consolas, ofreciendo los artículos más actualizados. Máximo Frías (ex diseñador y redactor) habla sobre eso: "En esa época, Internet casi ni existía y las novedades sobre el mundo de las consolas llegaban gracias al ▶▶▶

_¿TOTAL? *Dragon Ball* disfrazado de revista.

FOTOS: JUAN IGNACIO PAPALEO

medio impreso. En *Next Level* teníamos la suerte de contar con lo último de lo último, para hablar con conocimiento de causa. Por ejemplo, tuvimos una PS2 japonesa días después de su lanzamiento". La revista puso mucho foco en las previews y reviews, analizando una buena cantidad de juegos cada mes y enmarcando ese contenido bajo 64 páginas diseñadas en un gran nivel. En sintonía con esto, Máximo agrega: "Nuestra referencia en cuanto a diseño fueron revistas extranjeras como *Gamers Republic* y *Electronic Gaming Monthly*". Las noticias, los rankings, los trucos y el correo también estaban presentes, y la revista no tardó en introducir guías de los juegos del momento. Con este último ítem le fue muy bien y, ante la insistencia de los lectores, sumó la *Next Level Extra*, una pequeña publicación que se vendía por separado y que estaba dedicada 100% a las soluciones. Sin embargo, los años de recesión menguaron su circulación, hasta que finalmente dejó de editarse en 2003.

Y así llegamos a la última revista de la época: *Club PlayStation*. Al principio la gente de MayDay Comics estaba preparando una publicación dedicada a las consolas de Sega, pero, al ver que la popularidad de la PSX seguía en aumento, decidieron optar por la consola de Sony. *Club PlayStation* tuvo un número de prueba que vino de regalo con la *Mortal Kombat revista oficial*, y su recepción fue tan buena que hacia fines de 1998 la revista se mandó sola.

De formato pequeño y con solo 32 páginas en sus inicios, ya desde el vamos puso mucho énfasis en las guías y los trucos, haciendo que el resto de los contenidos quedaran más relegados. Al respecto, Marcelo Ciccone (ex director) comenta: "Nos enfocamos en guías y trucos porque veíamos que las reviews no tenían mucho sentido. El jugador compraba una copia por solo $10, la probaba y, si no le gustaba, la tiraba en ese mismo momento". De este modo logró ganarse su buena cuota de mercado, en una época en la que las estrategias en Internet no abundaban. Este primer éxito le permitió aumentar la cantidad de páginas a 64 y sumar secciones de noticias, previews, reviews y correo, aunque el foco siguió siendo el de las guías y trucos. En sus primeros años llegó a dar PSX y PS2 como premios mensuales al mejor truco, y otro logro importante fue que organizó un torneo de *Winning Eleven* 4, algo que *Next Level* siempre prometió y nunca pudo cumplir.

La crisis también golpeó a la *Club PlayStation*, pero tras un parate de unos meses, a mediados de 2002 volvió al ruedo ya con el nombre oficial de *Club Play*. Durante casi un año y medio fue la única revista argentina de videojuegos en circulación, y este hecho merece destacarse junto con otro: la publicación, como es lógico, sumó contenidos sobre la PS2, pero en esas épocas de vacas flacas en las que solo unos pocos privilegiados podían tener la consola negra, la revista siguió ofreciendo contenidos sobre la PSX, jugada por la mayoría de sus lectores.

Los años pasaron, consolas como la PSP y la PS3 fueron llegando, y la *Club Play* siempre estuvo ahí. Los redactores, el formato, el diseño y las secciones cambiaron, pero mucha gente la siguió eligiendo. El último número se publicó en 2017, lo que convierte a la *Club Play* en la revista más longeva del mercado con casi 20 años y 117 ejemplares en la calle. ¿Qué virtudes la mantuvieron tanto tiempo en la calle? Marcelo opina: "Honestidad, calidez y humildad. Nunca nos pusimos por encima de nadie, sino que éramos uno más con los lectores. Ellos pagaban nuestras facturas, así que cada redactor tenía que entender eso. El respeto a nuestro público fue el pilar". A modo de apéndice, vale recordar otras dos publicaciones videojueguiles de MayDay Comics que aparecieron entre 1998 y 2001: la ya mencionada *Mortal Kombat revista oficial*, con trucos, movimientos y notas sobre la saga de Boon y Tobias; y *Game Raiders*, que desmenuzó los 5 primeros juegos de *Tomb Raider* con guías, secretos e informes.

NUEVA ESTACIÓN ¿*Club PlayStation* bis?

LA PLENO Cargada de contenidos.

NO MORIR Primero sección, después revista.

ACTION GAMES TENÍA SECCIONES QUE SE CONVERTIRÍAN EN ESTÁNDAR PARA EL RESTO DE LAS REVISTAS.

Un dato de color es que en esa época el programa *Nivel X* incluía un suplemento de videojuegos en la revista de *Magic Kids*, aunque de pocas páginas y escaso contenido. Y en estos últimos años del 1 a 1 también circularon otras tres publicaciones: *CD Rom Today Latinoamérica*, una versión local de su par estadounidense, muy formal en diseño y lenguaje; *Total Games*, que vendía juegos de *Dragon Ball*; y *Gamestation*, del mismo creador de *Mutant Generation* y con una propuesta editorial muy parecida a la de la *Club Play*.

Tinta nueva para el nuevo milenio

Loaded llegó a los kioscos en 2004, de la mano de los que hacían *Xtreme PC* y *Next Level*, y su ideal fue el mismo que el de sus antecesoras: contenidos de calidad. Facundo Mounes (ex jefe de redacción) recuerda las primeras épocas: "Debido a la recesión, mayoritariamente había revistas importadas, por lo que durante un tiempo *Loaded* tuvo una especie de 'monopolio', pero igualmente muy bien acompañado de gente talentosa escribiendo en sus páginas". Rápidamente se convirtió en una referencia dentro del mercado, gracias a un diseño y unos artículos de primer nivel que abarcaban consolas y PC, y su éxito se tradujo en grandes movidas: una sección en el ciclo radial *¿Cuál es?*, una página en Internet con noticias y foros de discusión, torneos, ediciones con DVD y hasta libros de propia autoría. ¿Cómo fue sacar una revista con los sitios web de videojuegos en pleno apogeo? Facundo comenta: "Nuestra calidad fue subiendo ante la necesidad de mantenernos relevantes a medida que Internet deglutía lo impreso. En un momento ya ofrecimos unas especies de ensayos, dejando cada vez más de lado las noticias y las previews". Con algunos cambios de formato y de diseño, aunque siempre teniendo 64 páginas, la revista se mantuvo en el mercado durante casi diez años, hasta que en 2014 fue absorbida por *Malditos nerds*, una publicación geek del medio audiovisual homónimo que solo tuvo un par de ejemplares.

CLUB PLAY FUE LA REVISTA MÁS LONGEVA, CON CASI 20 AÑOS EN LOS KIOSCOS.

La segunda revista importante de la época fue *Irrompibles*, creada en 2007 por ex miembros de *Xtreme PC* y que debe su nombre a la sección anteriormente mencionada. Sebastián Di Nardo, uno de sus fundadores, comenta el objetivo que tuvo esta publicación: "La idea era darle a la gente algo que no se pudiera encontrar en Internet. Más que una opinión, un consejo de amigo. Un amigo con el que te tomás un feca y te cuenta sobre ese juego que no te podés perder o ese en el que no tenés que gastar tiempo ni plata". Abarcando todos los sistemas, aunque tirando más para el lado de la PC, tuvo las secciones habituales, otras propias como las aventuras de los Mikos (en las que miembros del staff se metían dentro de videjuegos y creaban historias paralelas) y también incluyó fascículos que conformaron su enciclopedia gamer. Un éxito moderado pero consistente le permitió a la revista tener su propio sitio web, con artículos diarios y foros de discusión. Sus fieles lectores la pudieron encontrar en los kioscos hasta el año 2017, aunque el sitio web sigue vigente como uno de los referentes a nivel nacional.

Este fue el último período de las revistas en Argentina, pero incluso ahí se hicieron hueco otras de corta existencia. Una curiosa colaboración entre gente de *Club Play* y ex redactores de *Xtreme PC* y *Next Level* puso en los kioscos a *Gamer +*. Chiquita y focalizada en juegos de PC, la revista se mantuvo en circulación entre 2003 y 2005, coincidiendo con una casi ignota *Game PC*, que tuvo un único ejemplar en 2004. Por su parte, en 2007 Durgan A. Nallar creó *Gamer Word*, de pocos números, mientras que en 2008 *Player 1* se lanzó a una aventura que dejó 3 ejemplares de un interesante enfoque editorial y una inigualable calidad de impresión. Ya en 2012, desde las frías tierras de Bahía Blanca tuvimos un par de ediciones de *Password*, una publicación independiente sobre videojuegos modernos y clásicos. Y proveniente también de esas latitudes, desde hace un par de años *Retro Invader* se presenta como una alternativa impresa sobre retrogaming.

Honra al papel

Cada revista aportó su granito de arena para que los videojuegos se popularizaran en nuestro país. Algunas fueron conocidas y otras pasaron más desapercibidas. Hubo gente que las coleccionó y gente que las compró de vez en cuando. Pero todas se acercaron al jugador ofreciendo una alternativa periodística nacional que, en varios casos, fue muy bien recibida.

Poner en las calles un medio impreso local sobre videojuegos siempre fue una aventura arriesgada, y eso es algo que merecía ser destacado. Por eso, desde estas páginas del hoy, vaya nuestro homenaje a las del ayer.

PARA COLECCIONISTAS

COLECCIONAR REVISTAS PERMITE RECORDAR EL IMPACTO QUE CADA JUEGO TUVO EN SU MOMENTO, ALGO QUE A VECES SE DISTORSIONA CON EL PASO DEL TIEMPO. CONSEGUIR LAS MÁS RECIENTES ES FÁCIL, Y EN MERCADO LIBRE ABUNDAN LAS OFERTAS POR UNIDAD Y POR LOTE. LAS VIEJITAS SON MÁS ESCASAS, Y EN ML PUEDEN PEDIR DISPARATES. POR ESO, TAMBIÉN SIRVE BUSCAR EN GRUPOS DE FB COMO FERIA CIRUJA Y CONSULTAR PERIÓDICAMENTE EN GRAN ZANZÍBAR.

NUESTRO HOMENAJE

EN *REPLAY* NUNCA FUIMOS AJENOS A ESTA HISTORIA, POR ESO TENÍAMOS MUY CLARO QUE NUESTRO PRIMER NÚMERO IBA A TENER EN TAPA A LA FAMILIA MÁS FAMOSA DE LOS 90. LAS TAPAS DE LOS PRIMEROS EJEMPLARES DE *ACTION GAMES*, *PC JUEGOS* E INCLUSO LA ESPAÑOLA *HOBBY CONSOLAS* QUEDARON MARCADAS EN NUESTRA RETINA POR SIEMPRE. OJALÁ PASE LO MISMO CON NUESTRA *REPLAY*.

II PAUSE MARIO IS MISSING!

SNES

MINDSCAPE 1993

CON LA CAPTURA DE MARIO EN *MARIO IS MISSING!*, BOWSER FINALMENTE PUEDE DAR COMIENZO A SU DIABÓLICO PLAN DE ROBAR PEDAZOS DE MONUMENTOS MUNDIALES PARA VENDERLOS, USAR ESA PLATA PARA COMPRAR SECADORES DE PELO Y DERRETIR LA ANTÁRTIDA. OBVIAMENTE, NO PODÍA DEJAR DE INVADIR BUENOS AIRES, LLEVÁNDOSE UNA PIEDRA DEL OBELISCO, UN PAR DE BOLEADORAS DEL MUSEO DEL GAUCHO Y UNA FLAUTA DEL TEATRO COLÓN... EL GUAPO DEL KOOPA KINGDOM NO SABÍA QUE IBA A SER BOLETA PORQUE NO JUNABA A LUIGI. EL HERMANO DEL TANO MARIO POR PRIMERA VEZ SE VA A PONER AL FRENTE DEL BARDO PARA CAMINAR TODA BUENOS AIRES, RAJAR A LAS TORTUGAS Y RECUPERAR LO AFANADO.

▶ POR GBOT

The Obelisk Monument

sinclair

LA CONSIGNA ES

INKEY$ N , NEXT OVER	READ A STOP NEW ~	LPRINT C ? CONT PAPER	CODE I AT INPUT IN	PEEK O ; POKE OUT	BIN B * BORDER BRIGHT	SQR H ↑ GOSUB CIRCLE
INKEY$ N , NEXT OVER	READ A STOP NEW ~	USR L = LET ATTR	CODE I AT INPUT IN	VAL J - LOAD VAL$	SIN Q <= PLOT ASN	
LN Z : COPY BEEP	READ A STOP NEW ~	INT R < RUN VERIFY	EXP X £ CLEAR INK	COS W <> DRAW ACS		

© 1986 Sinclair Research Ltd

una breve historia del desarrollo de CZ Spectrum en el país.

» POR SERGIO RONDÁN & EZEQUIEL VILA

Hubo una Spectrum argentina, y su origen está tan imbricado en los vaivenes de nuestro país que conecta a Siam Di Tella, IBM, el Rodrigazo y la Guerra de Malvinas. Una historia de chips y sustitución de importaciones, marcada por el fuego.

La historia de nuestro país ha fluctuado siempre entre polos disidentes y antagónicos. Una clase dirigente que ha querido hacer de la pampa indómita una fábrica de vacas, ovejas y trigo; en contraposición a una incipiente burguesía con conciencia nacional que ha querido implantar un modelo industrialista a contramano de los intereses de los grandes terratenientes locales. A través de legislaciones, pactos comerciales y políticas impositivas, los distintos gobiernos de signo liberal, desarrollistas o populares han inclinado la balanza para los dueños de la tierra o los industriales, cuando no abrieron el juego directamente a la especulación financiera. Entre los últimos años de la dictadura militar y el alfonsinismo, la curiosa aventura de una fábrica en Entre Ríos sirve como muestra de este eterno retorno de las fuerzas elementales de la economía nacional.

Entre los industriales nacionales, se halla el héroe de esta historia, Hugo Mazer, quien gestó el desarrollo de una de las computadoras hogareñas más populares de nuestro país: la CZ Spectrum. En un bar de Palermo nos reunimos para que nos contara su historia.

Print: "Hugo Mazer"

Hugo arma sus oraciones con cuidado, medita cada palabra e imprime sobre sus ideas un aire de cuidadosa conciencia histórica. "Nací en el 42 y ahora tengo 77 años. Muchos técnicos e ingenieros de mi generación se formaron con Siam Di Tella, que fue, básicamente, un semillero para el desarrollo industrial". La camada que se formó en el traumático paso del primer peronismo a la Libertadora se compuso de entusiastas como Pablo de León o Abella y Gayoso, que buscaron generar un desarrollo propio. Fabricar, crear, construir. Como ellos, Hugo dedicó sus años de juventud a estudiar en la UBA, en la carrera de Ingeniería Electromecánica con orientación en electrónica (por aquel entonces no había una carrera específica para la electrónica, que se hallaba en plena revolución). Se trata de la misma universidad pública desarrollista y de excelencia que buscaba un estrecho vínculo entre docencia e investigación y que se terminó topando con la dictadura de Onganía y la Noche de los Bastones Largos. La misma universidad que en Ciencias Exactas promovía sus primeros estudios de computación (ver *Replay* #16) y también cultivaba nuevas ideas industriales desde el edificio de Paseo Colón. Pero el destino de Hugo excedería la UBA y pasaría rápidamente al mundo empresarial.

IBM: un gigante en el Cono Sur

Para esbozar cualquier intento de historización de la computación en nuestro país, es inevitable hablar del gigante IBM, la empresa que inventó el mercado de las computadoras a principios del siglo XX. La necesidad de la computación estuvo intrínsecamente orientada a procesar grandes volúmenes de datos. Con este objetivo, IBM desembarcó en nuestro país en 1923, y en 1925 le vendió a la Dirección de Estadísticas de la Nación y de la Provincia de Buenos Aires dos máquinas tabuladoras. Estos equipos eran electromecánicos y funcionaban con tarjetas perforadas, el método por excelencia para leer, manipular y almacenar grandes volúmenes de información. Prontamente, varias dependencias estatales (los ferrocarriles y diversos bancos) comenzaron a necesitar de estos equipos, y para 1933 IBM ya comenzaba a dictar cursos de manejo de máquinas eléctricas de contabilidad. Estos equipos eran de grandísimo porte, sumamente costosos y exclusivos para grandes entidades o dependencias estatales. Mientras el argentino de a pie, anarquista y tirabombas, se hallaba peleando con la patronal, el Estado comenzaba un lento pero incipiente proceso de industrialización que lo excedía.

> "SOY PARTE DE UNA GENERACIÓN DE TÉCNICOS E INGENIEROS QUE SE FORMARON CON SIAM DI TELLA".

Pero este andar comenzó a precipitarse fuertemente durante la década del 40. La Segunda Guerra Mundial obligó a nuestros terratenientes de la pampa a reorientar su producción, debido a la imposibilidad de importar, y posibilitó el desarrollo de una gran industria nacional, fogoneada además por las políticas del general Perón. En los 40, Siam Di Tella era la empresa metalmecánica más importante de América Latina. Esto generó un semillero de técnicos, ingenieros, dibujantes, mecánicos y matriceros con una conciencia industrial tremenda. Cuando Hugo ingresó en IBM, en el año 69, se comenzaba a renovar toda una camada que había surgido con el peronismo.

En ese momento la planta de Martínez de IBM se hallaba en pleno funcionamiento y el gigante azul era un monstruo inmenso. Que la empresa estuviese instalada en nuestros pagos no era poco, pues solía instalarse en países donde ya hubiese cierto desarrollo industrial. Porque para los 60, contrario a lo que se puede imaginar, IBM de Argentina no se encargaba únicamente de traer equipos inmensos para los bancos o agencias del Estado, sino que también comenzaba a fabricar hardware. "Yo entré en el proyecto de fabricación de impresoras de matriz de punto. Cuando ingresé, la planta comenzó a reorientarse: pasó de reparar y reacondicionar a fabricar. Casi todo lo que allí se hacía era para la exportación, un porcentaje mínimo se comercializaba dentro del país. IBM decidía esto porque, al exportar estos equipos sumamente costosos, lograba equilibrar su balanza comercial".

Czerweny & IBM: la consigna es nacionalizar

Cuando Hugo ingresó a la empresa conoció a Oscar Crippa, dos años mayor y futuro socio comercial. Rápidamente fue asignado al CCEAL (Central Component Evaluation and Applications Laboratory), un espacio de experimentación donde IBM, básicamente, buscaba nacionalizar ciertos productos. ¿Por qué? Porque si lograban fabricar sus equipos en Argentina con el contenido local exigido por las autoridades, podían acceder al régimen de importación temporaria, por el cual le liberaban el pago de aranceles para los componentes necesarios para la construcción de equipos en el país que fuesen destinados a la exportación. De esta manera, se fomentaba la industria orientada a mercados externos. Mazer trabajaba con distintos proveedores que debían fabricar una variedad de componentes bajo unos altísimos estándares que IBM planteaba, puesto que lo que aquí se fabricase debía funcionar en cualquier equipo IBM del mundo.

"Nosotros hicimos, creo yo, la primera impresora de matriz de punto. Esa impresora era sumamente compleja: el cabezal se movía sobre un tornillo sin fin, que era propulsado por un motor de a pasos (stepper motor). IBM necesitaba un proveedor que pudiera construir ese tipo de motor, para lograr alcanzar el contenido local mínimo. Ahí es donde Czerweny, habitual proveedor nuestro, logró cumplir con la licitación y comenzó mi relación con ellos".

Czerweny Motores es una empresa nacional con más de 75 años de trayectoria en el país. Son el paradigma industrialista de la Argentina, orientados exclusivamente a la fabricación de equipamiento industrial y hogareño: motores, bombas de agua, controles para levantaportones, ventiladores y demás equipos que necesiten de algún motor para su movimiento. Durante los años 50 y 60, la empresa vio un crecimiento exponencial, y casi no había ventilador o motor que no hubiera salido de su planta en Gálvez, Santa Fe. El acuerdo con IBM potenció aún más a la empresa, que ya se hallaba en constante crecimiento y expansión.

Calculadoras para todos

A mediados de los años 70 comenzaba a surgir una revolución que pronto cambiaría el mundo para siempre. La irrupción de los microprocesadores y el abaratamiento de los chips traería consigo el surgimiento de las home computers. Aunque todavía faltaba un tiempo para eso, tanto Oscar Crippa como Hugo se cultivaban leyendo

.CALCULADORAZ PARA TODOS. El primer producto hecho por Mazer y Crippa.

FOTOS/SCANS: JUAN IGNACIO PAPALEO

HUGO MAZER. Una vida dedicada a la curiosidad y la industria.

las revistas *Electronics* de Estados Unidos. Además, debido a sus constantes viajes al gigante del norte o a Europa, estaban en constante contacto con los últimos avances electrónicos. Es así que Oscar dio con una publicidad de la empresa Caltexs donde anunciaban la venta de chips para calculadoras a razón de 8 dólares cada uno, a partir de las 50 mil unidades. El spam había surgido efecto y Oscar le comentó de esto a Hugo, quien se entusiasmó aún más. Aprovechando un viaje a Estados Unidos, lograron hacerse de algunas muestras para experimentar. "Me traje unos diez chips y comenzamos a armar la parte electrónica, que fue lo más sencillo. Lo complicado era el hardware. Fabricar carcasas era imposible para nosotros: la matricería de plástico era sumamente costosa para un proyecto a cargo de dos personas sin respaldo empresarial, porque los proveedores te hacían carcasas de a decenas de miles, algo totalmente inalcanzable para nosotros. Logramos conseguir que alguien nos hiciera unas pocas carcasas artesanales a base de resina epoxi. Y el siguiente paso fue el teclado, otra cuestión sumamente compleja. Tuvimos que readaptar un tipo de teclado, inspirado en un juguete infantil, que denominamos 'sapito'. Era un enchastre de cables, pero ¡funcionaba! Y además, mediante un elevador de tensión continua, logramos hacer que funcionara con solo cuatro pilas doble AA, en lugar de 6, como requería la alimentación del chip. Ya teníamos nuestro primer prototipo listo".

"LA PLANTA EMPEZÓ A TRACCIONARSE Y COMENZAMOS A FABRICAR UNAS 4000 SPECTRUM POR MES".

Pero faltaba alguien a quien le interesase el producto, en una época en la que en Argentina nadie siquiera pensaba en tener una calculadora de mano. Durante un viaje en avión, Hugo se sentó junto al presidente de Czerweny, Guillermo Civetta. Ni lento ni perezoso, aprovechó la oportunidad para mostrarle su invento. "Me dijo: '¡Tengo una calculadora en la mano, no lo puedo creer!'. Era en realidad algo muy avanzado. Civetta era ingeniero y empresario, tener un aparato así era algo de vanguardia, incluso con el modelo que le mostré, que era un asco de cables y en el que uno de cada tres tecleos fallaba".

A Civetta le gustó muchísimo el aparato que le presentó Hugo. Por supuesto que deberían mejorar el aspecto y la confiabilidad funcional, pero el interés ya era genuino. A partir de este momento, a principios del año 75, Oscar y Hugo abandonarían IBM para formar una sociedad con Czerweny y comenzar a fabricar las primeras calculadoras de mano del país.

La noche más oscura

Oscar y Hugo se mudaron a Paraná, Entre Ríos, para comenzar la fabricación de las calculadoras allí: "Hicimos localmente todo lo que la tecnología existente en el país permitía. El resto se traía de afuera". El resto, por supuesto, incluía los chips necesarios. Lograron hacer una tanda basada en un modelo de calculadora de mano diseñada por Sinclair que se vendió bastante bien y fruto de ese moderado éxito comenzaron a traer los chips de los estadounidenses National Semiconductors. Pero pronto sobrevinieron catástrofe tras catástrofe: el Rodrigazo, con una devaluación del 160%, y su siniestro final, el Golpe de Estado del 76. Con la asunción de Martínez de Hoz al frente del Ministerio de Economía, se decidió cambiar el perfil del país. La política económica favorecía al campo, no a la industria. Con el cambio de régimen de importaciones, importar una calculadora hecha no pagaba arancel de aduana. Pero, si se traían los chips, cada uno pagaba un 30% de arancel.

De esta manera, tuvieron que pasar de fabricantes a importadores y, tras negociaciones con empresas en Oriente, comenzaron a importar calculadoras. Aun así, había un problema: Czerweny era una empresa con un perfil industrial clásico. No tenía el más mínimo interés en traer equipos importados para comercializar, sino que, como buena empresa surgida en el calor del industrialismo peronista, su verdadera motivación era fabricar. Pero lo mismo terminaría pasando con Hugo y Oscar, ya que, luego de este paso por el mundo de las calculadoras, truncado por los cambios en el régimen de importaciones, ellos también volverían a la línea de montaje.

La fábrica de sueños

A IBM los vaivenes económicos del país no la afectaban tanto. Para los años 80, seguía con sus planes de nacionalización de componentes, y esta vez necesitaba fabricar en serie una fuente de alimentación específica. Sus estándares continuaban siendo internacionales, por lo que el esquema se mantenía igual: para hacer estas fuentes ellos proveerían los componentes y el instrumental necesario a quien ganase la licitación. Nuevamente fue para Czerweny, con intervención de Hugo y Oscar. "IBM nos conocía personalmente, por haber trabajado en su planta, y a Czerweny por ser un proveedor ya calificado, hecho que sirvió para ganar la licitación. Para eso, IBM nos dio en consignación varias máquinas de altísima tecnología para la producción, entre ellas una lavadora continua de circuitos impresos y una soldadora por ola. Para satisfacer este requerimiento tuvimos que armar una planta nueva en donde funcionaran las máquinas que nos consignaron. IBM, además, nos permitía usarlas para lo que quisiéramos, por lo que estábamos en una posición más que interesante".

El lugar elegido para la instalación fue también en Paraná, Entre Ríos, puntualmente en el kilómetro 5,5 de la Ruta Provincial 11. Prontamente, la nueva fábrica se puso en funcionamiento y comenzó la producción de las fuentes. Además, ganaron una representación de National Semiconductors, lo cual les facilitó importar ciertos chips para experimentar. A pesar de haber sufrido el Rodrigazo (1975) y las políticas neoliberales de Martínez de Hoz, cuando se puso en marcha este nuevo trato con IBM a principios de 1980, todo comenzó a levantarse y la producción, a funcionar de manera constante y previsible. Paradójicamente, para gente como Hugo y Oscar esto se tornaría en una situación de aburrimiento: no eran

ANDÁ A RECLAMARLE A THATCHER

"PARALELAMENTE A CUANDO YO ESCRIBÍA MI CARTA A SINCLAIR, HUBO UN IMPORTADOR QUE YA HABÍA CERRADO TRATO CON ELLOS. HABÍA ARREGLADO PARA TRAER UNA TANDA DE MÁQUINAS: HIZO EL PAGO EN UN BANCO DE ARGENTINA; ESTE HIZO EL GIRO AL BANCO CORRESPONSAL EN INGLATERRA Y SINCLAIR COMENZÓ A EMBARCAR LAS MÁQUINAS EN EL PUERTO DE LIVERPOOL. EL BARCO ZARPÓ POR EL ATLÁNTICO CON RUMBO A ARGENTINA, PERO NUNCA LLEGÓ. LA GUERRA HABÍA ESTALLADO, LAS RELACIONES DIPLOMÁTICAS SE HABÍAN ROTO Y LA EMBARCACIÓN RECIBIÓ LA ORDEN DE VOLVER A LIVERPOOL. SINCLAIR COBRÓ SU DINERO, PERO EL IMPORTADOR ARGENTINO NO RECIBIÓ NUNCA LAS MÁQUINAS Y QUEDÓ EN LA RUINA".

Sinclair CZ 1000 su gran entrada al mundo de la computación.

Con la SINCLAIR CZ 1000, ya está a su alcance herramienta más importante del siglo XX: computadora.

Con ella accederá, SIN NINGUN TIPO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS, a nuevas formas aprendizaje y pensamiento y hasta conocerá juegos apasionantes.

Podrá solucionar problemas, simplificar tareas desarrollar conocimientos ingresando a un mundo le abrirá increíbles perspectivas a su vida.

No obstante, para su comodidad, CZERWENY ELECTRONICA, pone a su disposición distintos programas para que aproveche al máximo las posibilidades de la SINCLAIR CZ 1000 desde el primer momento.

Otras ventajas de la Sinclair CZ 1000.

- Pesa sólo 350 gramos.
- No requiere un monitor o pantalla de v

EXPO SPECTRUM
Czerweny y sus eventos para publicitar sus máquinas.

LA FÁBRICA DE SUEÑOS
Así se veía la planta de Czerweny.

LA CONSIGNA ES NACIONALIZAR

FCC Identification Data
sinclair
Model No ZX80 USA
Made in England
No user serviceable parts inside
Use only Sinclair approved mains adaptor

Juegos Spectrum
Planta Industrial
COMPUTADORAS PRODUCIDAS INTEGRALMENTE EN LA ARGENTINA POR CZERWENY ELECTRONICA S EN SU PLANTA INDUSTRIAL PARANA-ENTRE RIOS

Inteligencia Argentina.
CZERWENY CZ 1000
PARA CZ 1500

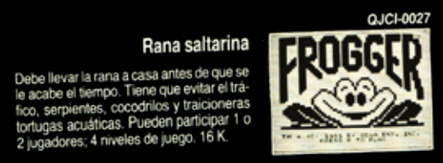
DIAGRAMA DE CONEXIONES

La mejor relación precio-prestación la convirtió en la computadora más comprada en todo el mundo.

sinclair ZX80

Interceptor
Zona de combate
CJI-5008
CJI-5009
CJI-5020
CJI-5003
Ajedrez 10 ni
Back-Gamm
Programas de aplicación
SUC-0206
Archivo
Spectrum

a computadora más vend
del mundo.



En su entrada al mundo de la computación, usted cuenta con todo el apoyo de Czerweny Electrónica.

Fábrica arrasada por el fuego en Entre Ríos

la clase de personas que se quedaran contentos con fabricar transformadores.
Dos años estuvieron así hasta que a Oscar se le prendió la lamparita. Las computadoras hogareñas ya comenzaban a ser una realidad. Se preguntó, entonces, ¿por qué no hacer alguna ellos mismos? Entusiasmado, decidió enviarle una carta de presentación a Sinclair, para tratar de comenzar algún tipo de relación comercial. Pero era el año 82. Sinclair era británica. Y en ese fatídico año, entramos en la Guerra de Malvinas.

El amanecer de las CZ

Pese a la trágica guerra (¡gloria a nuestros hermanos que lucharon en Malvinas!), Hugo logró contactarse con Sinclair. Desde la empresa, le pasaron el contacto de Alberto Canetti, su distribuidor para Latinoamérica y África. Se puso en marcha así un intercambio de cartas (recordemos, es 1982, no hay Internet ni fax y entre carta y contestación pueden pasar dos semanas) en el que Hugo logró pautar una reunión en Bogotá, debido a que, por su trabajo con IBM y Czerweny, tenía que viajar hacia tierras colombianas. Allí ambos se encontraron y, entre café de primera y charla de negocios, Hugo le blanqueó la realidad: él quería fabricar máquinas de Sinclair en la planta de Czerweny, pero no era quien tomaba esa decisión final. Y ese era el menor de los problemas. La mayor dificultad radicaba en la importación: Argentina y el Reino Unido habían roto sus relaciones diplomáticas y era imposible hacer negocios entre ambos estados.

Canetti le aseguró que eso no sería un problema. Le planteó armar la operación con Timex, un icónico fabricante de relojes que tenía una gigantesca red de distribución en los Estados Unidos. Ellos poseían una planta industrial en Portugal, donde fabricaban las Timex Sinclair (TS1000, TS1500, TS2048) bajo licencia de Sinclair, exclusivamente para el mercado estadounidense. Como no necesitaban importar toda la máquina, Sinclair autorizó a Timex a que le vendiese a Czerweny los chips que no podía conseguir en el mercado, específicamente el ULA, propiedad de Sinclair. Asimismo, cuando Hugo u Oscar viajaban para encontrarse en Londres con Canetti, no podían volar directo allí, sino que tenían que parar en Portugal y sacar una visa temporaria para entrar al Reino Unido. Pese a todas estas complicaciones, el plan estaba en marcha.

A partir de aquí, Czerweny iniciaría una pequeña revolución informática. Una empresa icónica y tradicional del país se lanzaba a un mercado nuevo que no existía: el de las microcomputadoras. El primer modelo que hicieron fue el CZ 1000, tomando las siglas de Czerweny para, además, aprovechar el posicionamiento de la empresa. Esto se debía, por otro lado, a que no podían utilizar el nombre de Sinclair en los productos; de esta manera Czerweny registró la marca CZ para utilizarla en toda la línea de computadoras electrónicas.

La planta que habían montado para fabricar las fuentes de alimentación de IBM prontamente se fue poblando de chips, circuitos doble faz, teclados de goma y joysticks. Oscar se quedó a cargo de la planta y del desarrollo del hardware. En este sentido, las máquinas que ensamblaron allí tuvieron algunas mejoras en relación con las originales. Para empezar, se les agregó una entrada de joysticks, fabricándose también allí los controles. Por otro lado, se les agregaron botones de power on/off y de reset, que no tenían originalmente, además de una salida para monitor. Los circuitos impresos fueron hechos ahí y los plásticos, en proveedores de inyección a los que les consignaron la matricería, mientras que el teclado de goma y el chip ULA –creado por Ferranti, la misma empresa detrás de Clementina (ver *Replay* #16)– se importaron a través de Portugal. Finalmente, el procesador –un Z80 estándar– fue traído a través del contacto con National Semiconductors. De esta manera, Czerweny logró hacer un clon de Spectrum nac & pop 100% compatible con todo el software de Sinclair.

Computadoras para todos

Hechos los acuerdos y con la planta ya funcionando, seguía existiendo un inconveniente. El año era el profético 1984. La democracia había vuelto y la primavera alfonsinista traía nuevos aires al país. El pueblo argentino comenzaba a despertar luego de la noche más larga y terrible de nuestra historia. Hugo y Oscar, también esperanzados, querían vender sus nuevos chiches, pero la cuestión era ¿dónde?, ¿cómo?, ¿a quiénes?

"Canetti, que era un genio del marketing, nos orientó muchísimo al respecto. Porque queríamos vender un producto cuyo concepto era desconocido y cuyo comprador todavía no existía. Para esto, yo me mudé a Buenos Aires, mientras que Oscar se quedó a cargo de la planta. Entonces, me dediqué a armar distintas charlas demostrativas como promoción en empresas, escuelas, institutos de formación, etc. Además, hicimos grandes publicidades a páginas completas en los diarios. Esto nos posicionó muchísimo como marca, sumado, como siempre, al nombre de Czerweny, que muchos reconocían. De esta manera, la planta empezó a traccionarse y comenzamos a fabricar; en nuestros mejores meses, lográbamos fabricar unas 4000 máquinas. En los dos años que duró nuestra aventura, vendimos miles de equipos, aunque no sé exactamente la cifra. Viéndolo ahora, parece una locura, pero era entendible, porque no solo estábamos fundando un mercado (luego competiríamos con Drean y Talent), sino que además nuestra computadora era la más barata del mercado".

Lo consume todo

Con una planta en pleno funcionamiento, las ventas viento en popa y aún lejos de la hiperinflación, el negocio parecía solo prometer buenaventura para Hugo y Oscar. De hecho, ambos se comenzaban a hallar en una encrucijada: era el 86, la PC comenzaba a pisar fuertemente y debían pensar qué hacer, si seguir con las microcomputadoras o pasarse al nuevo formato. En medio de esa disyuntiva, Hugo se dispuso a volar a Inglaterra en uno de sus habituales viajes de negocios, para cerrar tratos y precios con la gente de Sinclair. Estando en Londres, un 10 de junio de 1986, en el cuarto aniversario de la rendición de Malvinas, Hugo recibió la peor noticia de su vida: un incendio había arrasado la planta de CZ.

"Ese día, la planta estaba cerrada, por el aniversario de Malvinas. Por esa razón, no hubo ningún tipo de víctima fatal, solo pérdidas materiales. El incendio se provocó por algún soldador que quedó involuntariamente conectado, lo cual generó una llama que rápidamente se propagó, debido a los materiales inflamables acumulados: cajas de cartón, empaques de telgopor, y el tinglado del techo que se calentó, lo que ayudó a que todo ardiera". Oscar lo llamó e, incluso en ese momento de tensión, le comento en tono de burla: "Un incendio es jodido, pero más jodidos son los bomberos". Para apagar las llamas, las tropas antiincendio no habían dudado en destruir cuanto se puso en su camino: las máquinas que IBM les había consignado no se salvaron ni de la furia del fuego ni del afán de los rescatistas.

Oscar y Hugo quedaron destruidos: pasaron de manejar una planta con más de 100 empleados a buscar de qué manera recuperar los equipos que IBM les había consignado. Se hallaban en una situación sumamente complicada, pero, aun así, decidieron mantener el negocio por un tiempo, al menos para saldar deudas con Czerweny e IBM. Para esto, se mudaron a un pequeño galpón en el puerto de Paraná, donde habitualmente depositaban el remanente de equipos que les quedaban. "Teníamos contrato con un instituto de enseñanza de Buenos Aires que vendía cursos de informática con nuestra computadora. Este fue el último cliente que tuvimos, por el año 87. Luego de cumplir con una tanda de equipos, se terminó para siempre nuestra aventura con las Spectrum".

Epílogo: las cosas que perdimos en el fuego

Esta aventura se puede resumir como otras tantas que ya hemos contado: el incipiente deseo de algunos visionarios de querer concretar un desarrollo local que pudiera despegar y contagiar a otros. Hugo Mazer, Gustavo Abella, Ricardo Gayoso, Roberto Etchenique; todos ellos fueron quijotes que buscaron luchar contra el molino de granos del modelo agroexportador. Escuchar a Hugo arroja mucha luz sobre el complejo proceso de instalación de una industria de hardware nacional y sus condiciones de sustentabilidad. "Debe existir un Estado que regule. No que haga ni que imponga: que regule".

El experimento IBM-Czerweny-CZ iba en ese camino: la generación de un circuito y mercado informático local. Empezaron con las impresoras, luego las calculadoras y, por último, las computadoras de 8 bits: todo en un vertiginoso periodo de 10 años. Alimentados por la renovación de aquel mítico semillero de técnicos surgidos en Siam Di Tella, Hugo y Oscar lograron comenzar a motorizar algunos engranajes de una incipiente industria informática, pero no alcanzó. "Para que se forme una estructura industrial, necesitás que pasen 20 años de una política industrial continua, porque los proveedores no aparecen de un día para el otro. Si hubiésemos tenido proveedores que hiciesen teclados, yo se los hubiera comprado, en vez de hacerlo en Brasil o Portugal. ¿Y por qué no había? Porque no había mercado. ¿Y por qué no había mercado? Porque nadie fabricaba nada. Y ahí está el problema, porque entrás en un círculo vicioso. Nosotros fuimos un pequeño engranaje que comenzó a traccionar otros. No había proveedor que hiciera carcasas, pero había matriceros de electrodomésticos que comenzaron a trabajar para nosotros. Esa producción se podría haber reorientado y seguido especializándose. Pero no pasó". Esto se debe a un simple hecho: no hubo continuidad en las políticas económicas. Y no solo eso, sino que hubo una decisión de aniquilar la producción nacional.

Es imposible no pensar en la violencia estúpida de las cosas, en lo que podría haber sido. La furia del fuego se llevó el primer brote de una industria que se empezaba a abrir camino entre los vaivenes del país y los intereses de turno. Lo que no pudieron consumir el capital internacional y años de políticas desfavorables, se hizo cenizas en un solo día, por un chispazo.

NO SOLO NO HUBO CONTINUIDAD EN LAS POLÍTICAS ECONÓMICAS, SINO QUE HUBO UNA DECISIÓN DE ANIQUILAR LA PRODUCCIÓN NACIONAL.

CLARÍN MIENTE

EN VARIOS FOROS DE RETROCOMPUTACIÓN O GRUPOS DE FACEBOOK DE COLECCIONISMO, EL TEMA DEL INCENDIO DE LA PLANTA DE CZERWENY APARECE EN FORMA DE DUDA: SON VARIOS QUIENES PLANTEAN LA POSIBILIDAD DE UN INCENDIO INTENCIONADO. LUEGO DE HABLAR CON HUGO CONOCIMOS LA HISTORIA REAL, PERO QUISIMOS DESCUBRIR DE DÓNDE SALIÓ ESA DUDA. AHONDANDO EN LOS DIARIOS DE LA ÉPOCA, ENCONTRAMOS QUE *CLARÍN* (EN SU EDICIÓN DEL 11 DE JUNIO DE 1986) SE REFIRIÓ AL SINIESTRO CON LAS SIGUIENTES PALABRAS: "RESULTÓ RARO QUE NO HUBIESE PERSONAL DE SEGURIDAD". EL GRAN DIARIO ARGENTINO IMPLANTÓ UNA SOSPECHA INJUSTA QUE AÚN DURA.

ARTE, ARTE, ARTE

Hacemos un breve repaso por el mix de marquesinas que se pueden encontrar hoy en los locales de fichines que sobreviven y te contamos un poco de la historia que tienen detrás. Afilá el ojo.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

VERSIÓN 80S

¡LAS DOS VERSIONES SON DE ANA MARÍA!

¡INÉDITA!

VERSIÓN 90S

ANA MARÍA

ARQUITECTA

Ana María es la leyenda de las marquesinas nacionales, durante décadas ilustró los gabinetes que se montaban en los salones de todo el país. Si querés saber más sobre su historia, revisá el reportaje que le hicimos en *Replay* #15.

DE FERIA. El stand de Ana María Decoraciones allá en fines de los 80.

¿EN QUÉ TE BASABAS PARA HACER LAS MARQUESINAS?

A VECES ME DABAN MUESTRAS E IMÁGENES DEL ORIGINAL, PERO LA MAYORÍA DE LAS VECES NO ME DABAN NADA Y NI SIQUIERA SABÍA DE QUÉ SE TRATABA EL JUEGO. LA REALIDAD ES QUE YO JAMÁS JUGUÉ LOS JUEGOS Y LA MAYORÍA DE LAS VECES SIMPLEMENTE LAS ARMABA A PARTIR DE LO QUE ME TRANSMITÍA EL NOMBRE O ALGUNA IMAGEN QUE ME PASABAN, SACADA DE ALGÚN FOLLETO, POR LO QUE SOLO VEÍA UN RECUADRO ÍNFIMO QUE NO ME DABA NINGÚN TIPO DE INFORMACIÓN.

VERSIÓN ANA MARÍA 80S

VERSIÓN ORIGINAL

VERSIONES FERNANDO ESCOLA AÑO 2000

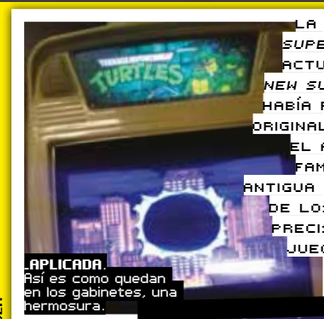
FERNANDO ESCOLA

DISEÑADOR EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

A fines de 2018, mientras buscaba unas marquesinas de los 80 para su arcade Mame, Fernando se topó con la dueña de unos locales de arcades en la costa y el interior del país que quería darles una lavada de cara a sus máquinas antiguas. Al ver que era diseñador y fan de los videojuegos, le preguntó si quería hacer algún diseño para probar. A pesar de no ser ilustrador ni dibujante, Fernando se inspiró en sprites, flyers, manuales, antiguas marquesinas y arte conceptual para hacer sus collages, que ahora lucen sobre la frente de varias máquinas. El sueño del pibe.

¿CUÁL FUE TU PRIMERA MARQUESINA?

LA PRIMERA QUE DISEÑÉ FUE LA *SUPER MARIO BROS*. PARA DARLE MÁS ACTUALIDAD UTILICÉ ELEMENTOS DEL *NEW SUPER MARIO BROS*. DE WII, YA QUE HABÍA POCO Y NADA DE LA MARQUESINA ORIGINAL. DE HECHO, NUNCA HABÍA VISTO EL ARCADE DE ESE JUEGO, SOLO EN FAMILY O NES. ACORDÁNDOME DE LA ANTIGUA PREMISA DE QUE LAS ETIQUETAS DE LOS CARTUCHOS DE FAMILY NO SON PRECISAMENTE REPRESENTATIVAS DEL JUEGO, USÉ ESE CONCEPTO PARA LA MARQUESINA.



APLICADA. Así es como quedan en los gabinetes, una hermosura.

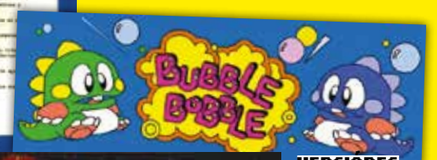
VERSIÓN FERNANDO ESCOLA AÑO 2000

VERSIÓN ORIGINAL

Sacoa

Sacoa también tuvo marquesinas propias para vestir algunos de sus gabinetes. La identidad del o la artista detrás de estas piezas es una incógnita por el momento, pero *Replay* sigue investigando.

VERSIONES SACOA ARTISTA DESCONOCIDE



VERSIONES ORIGINALES

FOTOS/SCANS: JUAN IGNACIO PAPALEO, GENTILEZA ANA MARÍA, GENTILEZA FERNANDO ESCOLA

EL TÉCNICO

▶ POR EZEQUIEL VILA

Hicimos una excursión al sur de la ciudad para charlar con Darío Ricco, técnico encargado de la restauración y el service de muchos de los arcades de Buenos Aires.

Es uno de los primeros sábados soleados de octubre en Villa Riachuelo. El barrio fabril vecino al autódromo amaneció tan temprano como nosotros. En la esquina, una parrillita enciende sus primeros fuegos. A la salida, tras cuatro horas de charla, un buen rato de flippers y algunas cervezas, degustaremos allí un merecido choripán. Pero ahora debemos adentrarnos en el secreto mejor guardado del barrio: un edén de cables, luces y soniditos, oculto tras una persiana metálica como cualquier otra. Darío nos recibe con mates, se prende un pucho y se larga a hablar por encima de un *Sunset Riders* en testeo que funcionará como cortina de fondo para este viaje. REC.

¿Cómo empezaste a reparar máquinas?

Yo empecé a trabajar con Eduardo Lomónaco en el año 79. Él fue el primer importador de plaquetas de videojuegos en Argentina y armaba las máquinas acá, a la vuelta de este taller. Todo empezó cuando tenía 9 años, andábamos en bicicleta con los changos del barrio y en uno de los talleres escuchábamos ruiditos de jueguitos y no sabíamos qué era. Hasta que un día vimos la puerta abierta y nos asomamos. Pasé y vi a dos tipos trabajando sobre una mesa y les dije: "Uh, ¿están cambiando integrados?". Se dieron vuelta todos. Los dos técnicos, Hugo y Juan Carlos, y Eduardo, que iba y venía trayendo placas, se quedaron duros. "¿Cómo sabés que es un integrado?". Yo en ese momento ya hacía circuitos, soldaba, hacía equipos de radio, amplificadores, destelladores de luces, todas cosas que aprendí con la revista *Lúpin*. Entonces me preguntaron si sabía soldar y desoldar, me pidieron que les empalmara unos cables para demostrarles y, después de pedirme y ver otras cosas, Eduardo me dijo: "¿No querés venir a trabajar acá?". Después de la escuela me iba a trabajar al taller. Trabajaba hasta las 8, y de 8 a 10 de la noche me quedaba jugando, que era lo que yo quería (*risas*).

¿Lomónaco tenía salones o solo traía máquinas?

Primero importaba plaquetas, vendía y hacía el servicio técnico. Después se puso a armar las máquinas, con el gabinete y todo. Los militares habían abierto las importaciones y entraron los televisores de color, radiograbadores, el equipo japonés que te imagines. Entonces Eduardo traía plaquetas y se las vendía a todos los maquineros. Más adelante creo que tuvo salas.

Siendo todo tan novedoso, ¿cómo aprendieron a arreglar?

Hugo y Juan Carlos tenían algún que otro circuito. Una placa original venía en una caja con blister, con su esquema de conexión, su manual. Pero esa placa valía una fortuna, las que traía Eduardo eran las placas verdes, copias de inferior calidad que fabricaban en Taiwán y venían sueltas, sin manual, sin nada. Lo que pasa es que había tanta demanda que traer originales no era rentable. Lo que hacían era traer una máquina original entera y 10 placas más de estas verdes. Entonces le mostraban el mueble original al fabricante que tenían acá para que lo copiara. Y así además tenían el manual y los circuitos. O sea, con un original armaban las copias.

¿Salvo la placa todo se hacía acá? ¿Había una industria?

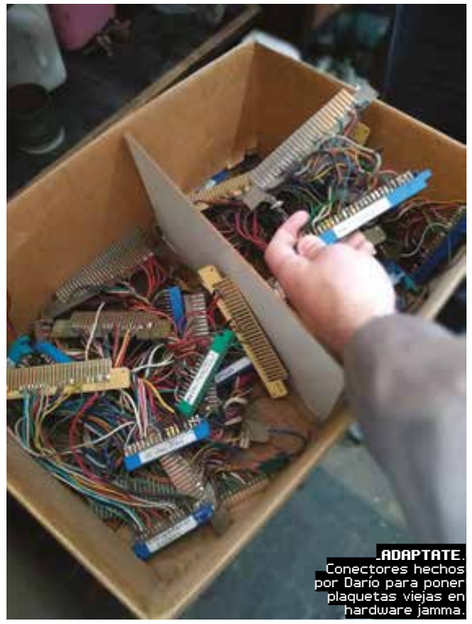
Había material importado, pero también se fabricaba acá. Las dos cosas. Pasa que lo importado era más caro y rápidamente se empezó a reemplazar. Por ejemplo, las primeras palancas las fabricó un tipo de Tandil, y después empezaron a hacerlas otros acá en Buenos Aires. Los gabinetes los hacían las mueblerías: Zapata, Blanco, Faden... En Caseros estaba Baleno, que hizo unos que se abren de adelante que son bárbaros para trabajar porque no tenés que correr la máquina para abrirla, se abre como el capó de un auto.

¿Cuál fue la época de auge del negocio?

Para mí, del 81 al 86. Y después te diría que del 90 al 95. La diferencia era que en la primera época no había la cantidad de juegos ni la cantidad de máquinas que hubo en la segunda. Al principio los pibes hacían cola atrás de la máquina. En los 90, no sé si era porque no había tanta cantidad de jugadores o porque había más máquinas, pero todos estaban jugando.

Y en los 90 se sumó Capital, con la legalización.

"DESPUÉS DE LA ESCUELA ME IBA A TRABAJAR AL TALLER. TRABAJABA HASTA LAS 8, Y DE 8 A 10 DE LA NOCHE ME QUEDABA JUGANDO".



_ADAPTATE. Conectores hechos por Darío para poner plaquetas viejas en hardware jamma.

_SOÑADO. Un estacionamiento de pinballs restaurados.

FOTOS: JUAN IGNACIO PAPALEO

CESACIÓN DE PAGOS

"A ANA MARÍA LA CONOZCO DE CUANDO ESTABA CON ARGAÑARAZ, ALLÁ EN FLORES. LAS MARQUESINAS LAS HACÍAN CON PLANO GRAPH: SE DIBUJABA TODO EL CONTORNO Y SE PINTABA ADENTRO. ÉL CONTRATABA A LAS PIBAS, TODAS ESTUDIANTES, Y A UNA LA HACÍA PINTAR TODO LO ROJO, A OTRA TODO LO AMARILLO, A OTRA TODO LO VERDE Y ASÍ SE IBA ARMANDO. ERA COMO UNA LÍNEA DE MONTAJE. LO QUE PASA ES QUE EL VIEJO TENÍA UN PROBLEMA... NO LE GUSTABA PAGARLES EL SUELDO".

Fue en el 89, creo. Al principio no se podía abrir salas y por eso solo había en las estaciones de trenes, que son predios federales. En provincia sí se podía, pero estaban los curros de que venía el inspector y te ponía una chapita con un número y todos los meses tenías que pagar un canon, como si fuera una concesión por máquina. ¡Cualquier cosa! Hoy veo las chapitas, se las saco y las tiro. Queda feo, porque aparte están remachadas a lo bruto. Era para matarlos. Los municipales venían y te remachaban un flipper carísimo que, claro, en ese momento no era tanto, pero hoy es como tener un Siam di Tella de exposición y que le metan en la puerta dos tornillos. Malísimo.

¿Y la onda de los lugares? Por ejemplo, ahora te veo fumando y me acuerdo de las máquinas que tenían el cenicero en el tablero. Eso hoy no podría ser.

No, hoy no. Prendés un cigarrillo y te pegan un escopetazo. Recordá que antes también se fumaba en cualquier lado, en la oficina, en los bares. En las películas de Olmedo fuma hasta el presidente en la Rosada. Se usaba como una cuestión de masculinidad, de hombría. Era algo que te metían por la publicidad. La moda era el pool, la cerveza y el pucho. Y el salón de videojuegos era un lugar así, de hombres, más que nada. Por ahí veías a una piba, pero era una cada diez pibes. Chiquititos tampoco. Por ahí alguno iba con el padre porque le insistía o para chusmear. Yo tengo un montón de ceniceros, de los volcables sobre todo. Pero se los saco.

Si se los dejás, es una invitación...

Yo fumo, por eso los guardé. En realidad, se los ponían más como una manera de preservar el tablero, para que no apoyaran el pucho encima y quemaran los plásticos y las gráficas.

¿Siempre trabajaste con Lomónaco?

No. A los 18 me fui y armé mi propio taller. Primero me dedicaba solo a hacer electrónica del automóvil, pero ya para el 88 también tenía máquinas. Trabajaba con un socio, Castiglione, con el que teníamos salas de juego barriales, con máquinas desechadas. Los maquineros grandes que tenían poder adquisitivo compraban máquinas nuevas, importadas, originales, y las viejas las tenían ahí tiradas. Entonces Castiglione y yo se las comprábamos y las poníamos a punto. Hasta 2001 me manejé con eso. Pero ahí vendí todo porque había que conseguir plata de algún lado y el rubro ya estaba deteriorado.

¿Por qué se fue apagando el negocio de los arcades?

Fue año tras año. En el 97 te diría que empezó a caer: menos gente, menos locales, menos máquinas nuevas... Entonces, al que tenía una estructura grande no le servía. Algunos subsistieron apuntando a otro lado, como Dino's, que estaba en Rivadavia y San Pedrito. Subsistió con el público infantil, con las máquinas de redemption, de peluches... También vinieron los cibers. Enfrente de Dino's hay un local que está abierto todavía, que en ese momento había puesto equipos en red.

¿Y cómo resurgió? ¿Cómo volviste?

En 2009 me regalaron cuatro máquinas que estaban tiradas en un sótano. No andaba nada, tenían todo desarmado. Arreglé una, un *Tetris*. La publiqué en MercadoLibre y la vendí al otro día. No paraban de preguntarme si tenía más. Yo dije: "Uy, ¿qué pasa acá?". Entonces armé la segunda, un *Wonder Boy*, y también, en el transcurso de la semana la vendí. Y ahí fue cuando, de casualidad, me vino a ver Castiglione y me dijo: "¿Andás otra vez con los videojuegos? Porque tengo un galpón lleno en Lomas de Zamora". Eran como 60 máquinas que en algún momento las había dejado en ese galpón y no las había tocado más. Algunas estaban desarmadas, con faltantes, pero la mayoría estaban bien. A partir de ahí, no paré. Sigo comprando lotes. Hay mucho laburo, muchos bares. La mayoría en Palermo, en Capital, pero también en el interior... A las chicas del Arcade Club Social todas las máquinas se las vendí yo (menos los flippers). Las máquinas de El Destello, lo mismo. También vendí a muchos particulares que quieren tener máquinas en sus casas, en el quincho, para la casa quinta.

"EN CAPITAL SOLO HABÍA SALAS DE JUEGO EN LAS ESTACIONES DE TRENES PORQUE SON PREDIOS FEDERALES".

¿Cómo decidís qué vas a comprar? Y cuando las abrís, ¿qué es lo primero que mirás para saber si sirve?

Cuando vas a ver un lote no podés revisar máquina por máquina. Está todo apilado, es tiempo. Comprás con los ojos cerrados, como en un remate. Lo primero que veo es que esté completa la máquina adentro. Que tenga la placa de juego, el chasis y la fuente, que esté el cableado, que esté conectada. De eso te das cuenta enseguida, al sacar la tapa. Y sabés si la máquina la pararon en funcionamiento o si le metieron mano, le sacaron piezas. Si es así, listo, me tengo que poner a laburar como perro. Si la pararon en funcionamiento, empiezo con una limpieza, calibro la fuente, miro que ande el transformador, limpio el tubo, el chasis, los contactos y recién ahí trato de ponerla en marcha. Si arranca, arranca, y si no arranca, son las reglas del juego... Ahí se ve si se repara la misma máquina o se cambia una pieza con otra máquina. Trato siempre de reparar lo que tenga. Si es una cuestión de tiempo, porque la tengo vendida, saco y pongo. Va otra placa y listo, se va, chau. De *Wonder Boy*, por ejemplo, tengo 15 placas. Viene uno y me pide un *Wonder Boy* y le digo: "Sí, venite a buscarlo en una hora".

"VOS ME MOSTRÁS UNA PLACA Y YO TE DIGO QUÉ TÍTULO ES DE VERLA NADA MÁS".

¿Cuáles son los hits?

El otro día un muchacho vino a pedirme una *Ghost 'n Goblins*, por ejemplo. Esas placas se venden bien porque son buscadas y ya no se consiguen tanto. *Wonder Boy*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, puedo llegar a conseguir un montón. De esas te piden mucho, pero hay mucho también.

¿Quedan en actividad otros técnicos de esa época? ¿Hay más gente que sepa?

Capaz hay gente que sepa, pero vos me mostrás una placa y yo te digo qué título es de verla nada más. ¡Si me cansé de bajar plaquetas del Citroën de Lomónaco! Me las conozco de memoria. Tengo 49, voy a cumplir 50 en marzo. Así que los maquineros y los técnicos que andaban en esta cuando yo empecé, que tenían 30 años más que yo, ahora están promediando los 80-90. Ya no trabajan.

¿Y cómo ves el futuro del arcade?

Me pregunto cuántos años más va a haber laburo. No sea cosa que, por la situación económica, todo esto lo tengamos que tirar en la esquina de vuelta, como en 2001. Hay un refrán que dice: "Lo importante no es nadar contra la marea sino aprender a bailar bajo la tempestad". Nadar contra la marea, nada cualquiera. Pero en algún momento te cansás. En cambio, aprender a bailar bajo la tempestad... Esa es la cosa. Yo pasé épocas muy malas. Esto que pasa ahora no es bueno para mí, pero estoy mucho más precavido porque ya es la tercera que me toca. El 2001 me dejó tirado, tuve que vender todo. Ahora espero que no sea así.

NO ES MÁS GRANDE QUE RUBÉN PAZ

"HACE MENOS DE UN AÑO MURIÓ RUBÉN PAZ, QUE FUE EL MEJOR TÉCNICO DE PLAQUETAS QUE CONOCÍ EN LA VIDA. AUNQUE NO HABÍA ESTUDIADO INGENIERÍA, SABÍA TODO. LLEGÓ A FABRICAR UNA MÁQUINA PARA EL DESARROLLO DE CIRCUITOS IMPRESOS, PARA IMPRIMIR LAS PLACAS. VOS LE DECÍAS: "NECESITO FABRICAR UNA PLAQUETA QUE HAGA ENCENDER ESTO, QUE PRENDA LO OTRO, QUE TENGA TAL MÚSICA DURANTE TANTOS SEGUNDOS Y ESTO Y LO OTRO" Y EL CHABÓN AGARRABA UN PAPEL, ESCRIBÍA Y TE DECÍA: "VENITE EN UNA SEMANA". HACÍA TODO EL DIAGRAMA Y CALCULABA LOS COMPONENTES PARA AHORRAR ESPACIO Y TIEMPO. TODO ESO LO DIGITALIZÓ Y ARMÓ UNA MÁQUINA QUE HACÍA PLAQUETAS. LA USARON PARA FABRICAR SUS PROPIAS MÁQUINAS DE REDEMPTION. ¡ESO EN EL AÑO 1986!".

BRICK GAME

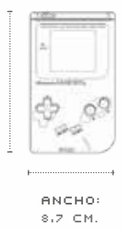
El título de “consola del pueblo” no es algo que pueda ponerse cualquiera. Analizamos una que sí pudo.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

El Brick Game tiene una pantalla de cristal líquido con gráficos pixelados, d-pad, botones de seteo, selección de nivel y velocidad. De peso liviano, corre con dos pilas AA, que garantizan muchas horas de funcionamiento. Nos ofrece un ilusorio 9999 en 1, que en realidad se limita a un par de juegos y variaciones de estos. Son adaptaciones de clásicos como *Tetris*, *Frogger* y *Breakout*, juegos de carreras y hasta *La Viborita*. El puzzle soviético tiene piezas con formas y poderes exclusivos de esta portátil. En la versión del *Frogger* hay que ponerle mucha imaginación para visualizar a una rana en esos píxeles, pero engancha tanto como el original. Y *La Viborita* marcó el inicio de una adicción que trascendió el ladrillo.

FOTO: JUAN IGNACIO PAPALEO

VS.



FICHA TÉCNICA

PESO: 85 G.
PANTALLA: 4.8 X 4.5 CM.
GROSOR: 3 CM.
ALIMENTACIÓN: 4 X AA.

FICHA TÉCNICA

PESO: 44 G.
PANTALLA: 3.5 X 4.8 CM.
GROSOR: 2 CM.
ALIMENTACIÓN: 2 X AA.

SE VENDÍA EN EL TREN COMO PAN CALIENTE. ÚLTIMA ÉPOCA MENEMISTA. ANTES DE LOS CELULARES, EL BRICK GAME ERA EL ESCAPE PARA TODOS LOS TRABAJADORES.

EL GAME BOY TERCERMUNDISTA

LLEGÓ A NUESTRO PAÍS EN LOS 90 DESDE CHINA. LOS ARGENTINOS LE ENTRARON COMO PERONISTA AL BOMBO, Y TODOS LO JUGABAN EN TODOS LADOS. ASÍ, EL LADRILLO LOGRÓ LO QUE NINGUNA OTRA CONSOLA PUDO: QUE HASTA UNA JUBILADA JUGARA A LOS VIDEOJUEGOS.

CLONES HASTA EN LA SOPA

Aparecieron clones con forma de joystick, de lapicera, de PSP y hasta de PC. Otros apostaron por un salto de calidad, como el AGP X-System, que tiene pantalla con backlight y sistemas de juegos por cartuchos. Por su parte, la oferta lúdica también aumentó, con títulos que incluyen bosses finales, versiones de *Space Invaders* y hasta de *Dance Dance Revolution*.

AL COMPRAR UNO, HAY QUE TENER DOS COSAS EN CUENTA. EL ORIGINAL TIENE MENOS JUEGOS, PERO ES MÁS RESISTENTE. LOS MODELOS ACTUALES TIENEN MÁS JUEGOS Y MEJOR SONIDO, PERO SUS COMPONENTES SON MÁS FRÁGILES. ARRANCAN MÁS O MENOS EN $150.

SI CRUZO, ME QUEMA

A medio camino entre el entretenimiento físico y el digital, nos adentramos en el destellante mundo de Laser Shots.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO & GBOT

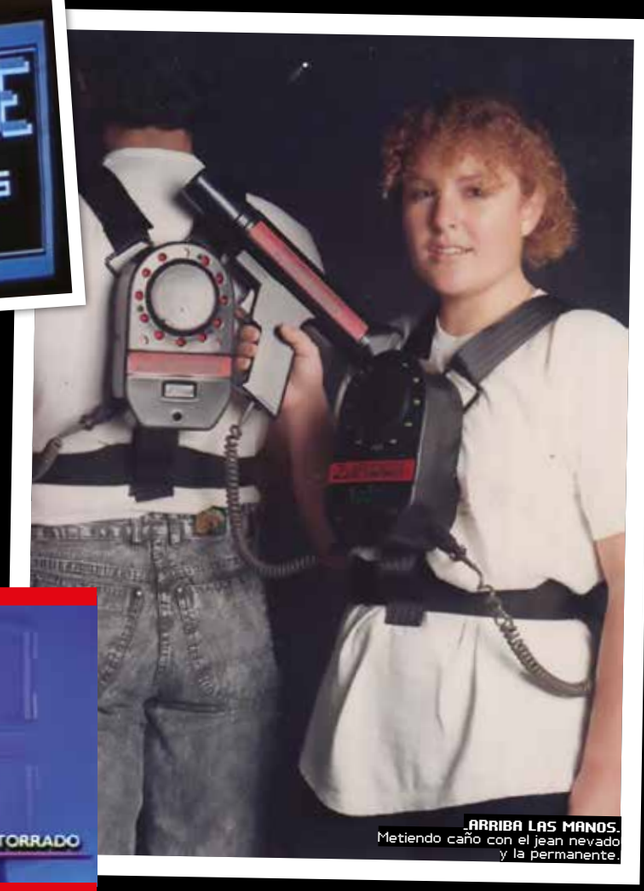
MOIRA GOUGH, SI.

LEO MONTERO TAMBIÉN.

MEJOR QUE EL DE LA ABUELA. Con este chaleco éramos re pistolas.

VISIONARIO. Rodolfo lo vio en Londres y lo trajo al país.

ING. RODOLFO TORRADO
Laser Shots



ARRIBA LAS MANOS. Metiendo caño con el jean nevado y la permanente.

LOS 90 PARA LOS CENTENNIALS

SI QUIEREN QUE SUS HIJOS O SOBRINOS VIVAN UNA EXPERIENCIA SIMILAR, LA ALTERNATIVA ES LASER GAMES. CON SEDES EN CABALLITO, NÚÑEZ, MARTÍNEZ Y SALTA, ESTA FRANQUICIA OFRECE EVENTOS ESPECIALES A GUSTO DE LOS PEQUES. TODA LA INFO EN WWW.LASERGAMES.COM.AR.

Laser games

Todo queda a oscuras. Nubes de humo comienzan a inundar un recinto futurista y laberíntico cargado de tensión. De golpe, la sirena suena y las ráfagas de neón no se hacen esperar. Corremos, disparamos, gritamos y nos escondemos. Nos sentimos en las botas de Flash Gordon y queremos que la aventura nunca se acabe. Pero de golpe, la sirena vuelve a sonar y los lásers callan. Estamos chivados, con las pulsaciones a mil y con cara de "Pero ¿cómo, ya terminó?". Para conocer a fondo esos fantásticos 20 minutos que costaban casi lo mismo que 4 combos Big Mac, charlamos con Rodolfo Torrado, ex responsable de la franquicia Laser Shots en Argentina.

¿Cuál es el origen de Laser Shots?
Se originó durante los 80 en Australia, pero yo lo descubrí en Inglaterra en 1993. En Londres había un centro en Picadilly Circus en el que jugué y me enamoré. Ahí se me ocurrió traerlo a nuestras latitudes. Compré los derechos para venderlo en toda Latinoamérica, desde Argentina hasta México, y para ponerlo a punto adquirí la tecnología de software y hardware desde Australia.

¿Cuándo termina llegando a nuestro país?
Llegó en 1994. Quería instalar un centro que fuese ícono para toda Latinoamérica y por eso elegí un local de Lavalle, que en esa época estaba lleno de arcades, cines, bingos, etc. Lo armamos con una arquitecta inglesa que había realizado muchos centros en Gran Bretaña, abrimos en primavera y fue un éxito increíble.

¿Tuvieron que lidiar con cuestiones legales?
La habilitación de Lavalle tuvo sus inconvenientes. El local era el viejo cine Paramount, y el problema vino porque en el cine caben muchas personas y en Laser Shots, solo 30 jugadores. Después de varias clausuras logramos que entendieran que nuestra evacuación era mucho más fácil que la de un cine.

¿Cómo fue la convivencia en medio de tantos arcades?
Los jugadores de arcade se hicieron rápidamente fanáticos de Laser Shots. Estoy convencido que no competimos directamente, ya que eran experiencias distintas.

¿Cómo funcionaba realmente el sistema de los lásers?
Cada vez que se apretaba el gatillo salía una señal de ultrasonido que el chaleco leía a través de 6 sensores. Cuando terminaba el juego se escaneaba cada chaleco, y luego un software procesaba la información y le brindaba a cada jugador los datos detallados de la experiencia.

¿Qué volumen de jugadores tuvieron en la mejor época?
En los primeros tiempos de Lavalle pasaban 20.000 personas por mes. Eran impresionantes las colas que teníamos los fines de semana. Unos de los éxitos más grandes fueron los cumpleaños, en los cuales jugaban todos los que participaban de la fiesta. Esa era la principal actividad los días de semana. También creamos un club de socios y realizamos campeonatos.

"EN LAVALLE PASABAN 20.000 PERSONAS POR MES".

¿Cuántos locales llegaron a abrir?
A nivel nacional, tuvimos locales en Parque de la Costa, un shopping de Haedo, Alto Palermo, Show Center Haedo y Norte, Rosario, Mar del Plata y Villa Gesell. En el exterior abrimos locales en Uruguay, Brasil, Colombia, Panamá, Guatemala y México. Toda una generación de argentinos y latinoamericanos disfrutó el juego.

¿Cómo fue la última etapa de Laser Shots en el país?
El año de cierre fue 2001. Los repuestos venían de Australia y para esa época ya resultaban muy caros de reponer. Todavía hay centros Laser Shots en Latinoamérica, pero yo ya estoy desvinculado de la actividad. Igual sé que es un juego en el que tanto el software como el hardware mejoraron mucho, y quizá no se esté lejos de incorporar holografías (imágenes tridimensionales), lo cual lo haría aún más adrenalínico.
Afuera nos espera mamá, quien al llegar también nos pregunta: "Pero ¿cómo, ya terminó?". Extasiados, le pedimos un turno más, pero su negativa es instantánea, aduciendo que ni loca vuelve a sacar un par de Belgranos de la cartera para esas lucecitas de colores. No queda otra. Tendremos que juntar las chirolas de los mandados o esperar al cumple de algún amiguito más pudiente. Pero la experiencia, ya lo sabemos, valdrá la pena.

FOTOS: YOUTUBE; INTERNET

KITO PIZZAS

▶ POR GBOT

"¡Que no se derrita la mozzarella!"

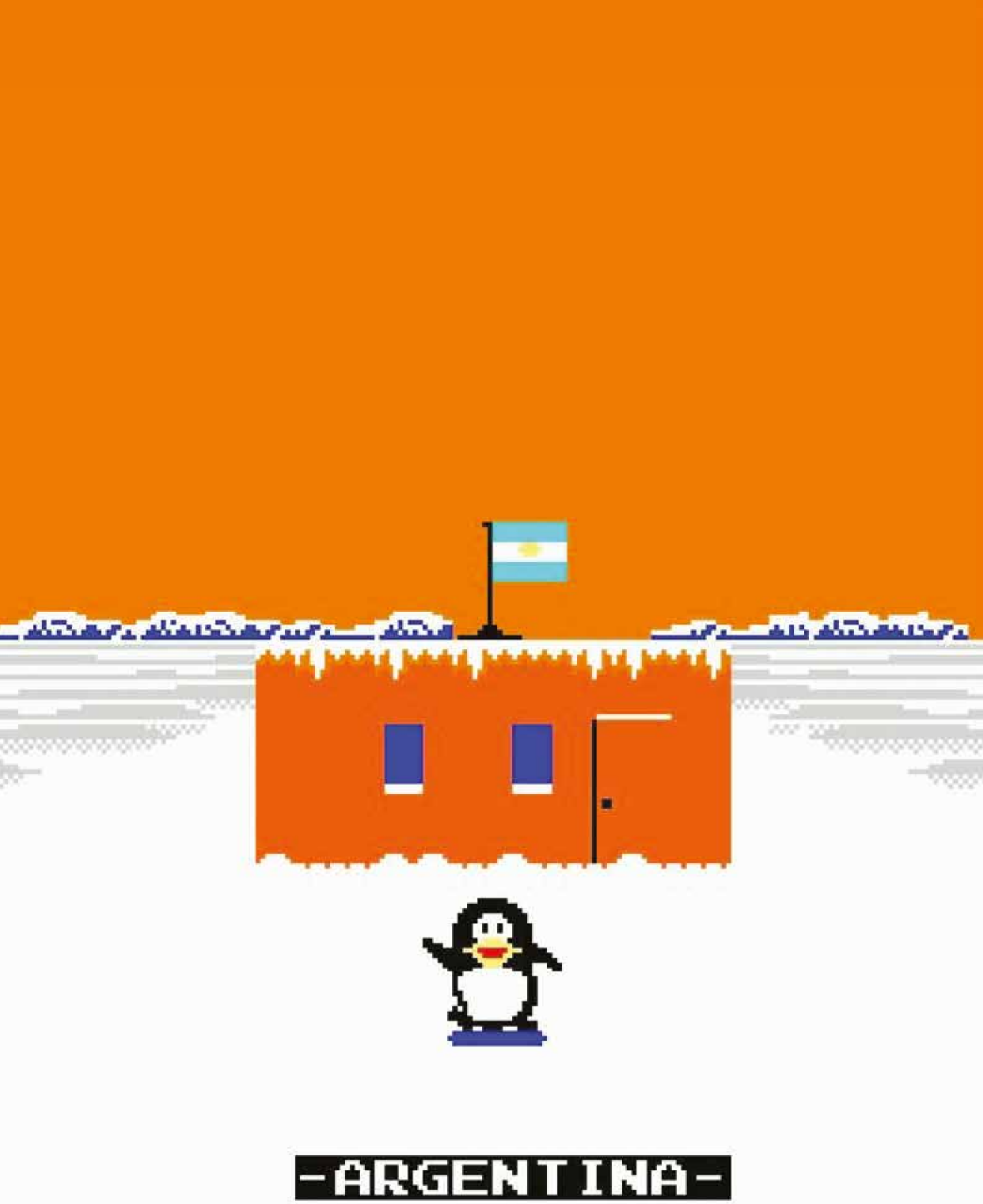
Mezcla de Woody de *Toy Story*, Bob Patiño y el chabón del *Pandemonium!* de Play, Kito es la respuesta de la clase trabajadora nacional al mundo de fantasía de *A jugar con Hugo*: un repartidor de pizzas interplanetario nacido en Adrogué cuya ruta de entregas incluye peligros como tiburones, asteroides y el tránsito de la ciudad de Buenos Aires. ¿Su objetivo? Alimentar a tres cabezas gigantes que le dejan propina solo si les gusta la comida.

FICHA TÉCNICA

TRABAJA CON: GLOVO.
ART: NO.
ATR: SÍ.
ACEITUNAS: VERDES.
BOTÓN FAVORITO: "¡EL 6! ¡APRETÁ EL 6!".
PROPINA: DALE, NO SEAS RATA.

SU RUTA DE ENTREGA INCLUYE PELIGROS COMO TIBURONES, ASTEROIDES Y EL TRÁNSITO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES.

ARTE GENTILEZA DRAKE HARRIS


-ARGENTINA-